GAME BOY ADVANCE™

MEGAMAN™ BATTLE NETWORK 4

RED SUN

AGB-B4WP-EUR

INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI
SPIELANLEITUNG

CAPCOM®

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE SEAL OF QUALITY ICON ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE LOGO SEAL OF QUALITY SONT DES MARQUES DE NINTENDO.

Original Nintendo Seal of Quality™

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR GAME BOY SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME GAME BOY.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO GAME BOY-SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SISTEMA GAME BOY.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU GAME BOY SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND GAME BOY-SYSTEEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED GAME BOY.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT GAME BOY.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI GAME BOY YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

CONTENTS

4 The World of Megaman
6 Cyber Clash!
8 Characters
12 Multiplayer Setup
14 Starting Up
15 Game Controls
18 Action!
20 Internet
22 Battle
28 Soul Unison
30 Red Souls
32 Pet Screen
36 Navi Customizer
38 Network Functions
40 Free Tournament
41 Battle Chip Secrets
42 Traders
43 Items
43 Tournaments
44 Victory Guide

The two versions of this game, BLUE MOON and RED SUN, are both part of MEGAMAN™ BATTLE NETWORK 4. No matter which version you have, you can enjoy playing with most of the network functions described in this manual.

THE WORLD OF MEGAMAN

The year is 200x...
This is the age of hyper-speed internet development, and everyone possesses a portable handset called a PET, or Personal Terminal.

WHAT IS A PET?

This item, which evolved from the portable telephone, is equipped with both telephone and email functions. It is very convenient since it also holds textbooks and newspapers. On top of that, it includes a humanoid program called Net Navi that can perform all kinds of actions within the network, taking the place of its human owner.

VIRUS BUSTING!

Network Society — it's a very convenient place to be, but it's not always a picnic! There are problems with computer viruses. To protect themselves against these viruses, people arm their Net Navis with battle program data called Battle Chips. Using the Battle Chips to attack computer viruses is called Virus Busting.

THE MEGAMAN™ SERIES

MEGAMAN™ BATTLE NETWORK

This is the first game of the series. You battle the evil secret society WWW, which is bent on the annihilation of the Net Society! Through Lan's efforts, hacking activities have been nearly eliminated.

But the whereabouts of evil Dr. Wily, the chief villain in the story, are unknown....

MEGAMAN™ BATTLE NETWORK 2

In the second game of the series, you battle the evil Net Mafia Gospel that sprang up after WWW was wiped out! Lan and his friends hang on for dear life after being overthrown by Gospel's infiltration operation. Is a plan lurking behind the scenes?

MEGAMAN™ BATTLE NETWORK 3

You battle the resurrected Dr. Wily in this third game of the series! In a desperate battle, Lan and his friends make a furious last ditch effort with forbidden data in "The Great Disaster"!

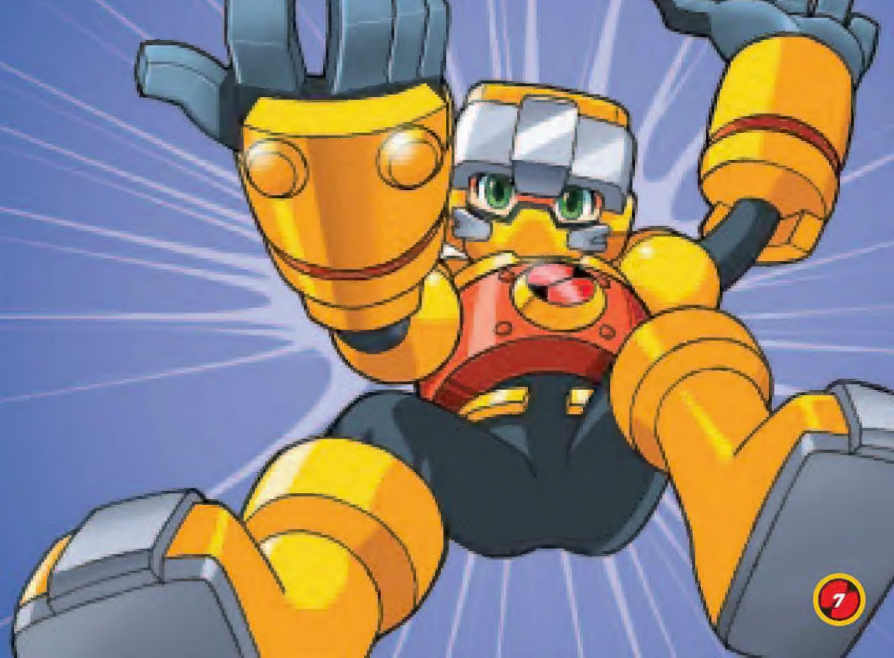
CYBER CLASH

It's been five months since their final battle with Dr. Wily. At last, Lan and Megaman return as 6th graders to tell the tale of WWW's home base. Both are eager to return to the peace of everyday life.

After breakfast one Saturday, Lan and Papa go shopping. They run into Mayl by chance in front of the stereo store. Mayl encourages Lan to get some equipment. "These stereos have cyber roll and glide. How about trying out a jack-in device?" On Mayl's advice, Lan sends Megaman a cyber stereo.

None of them know that a suspicious looking cyberbot named Shademan lurks in the Net Navi. "Ha, ha, ha! It's just about time," gloats the steely-eyed Shademan. His clash with Megaman marks the beginning of a fierce cyberspace battle!

But what's behind Shademan's bid for power?



CHARACTERS

Lan is a 6th grade student at ACDC Elementary School in ACDC Town. Though he only gets average grades, his Virus Busting craftsmanship is top notch. His best friend is Megaman, his Net Navi. In Net Battles these two are a powerful combination.

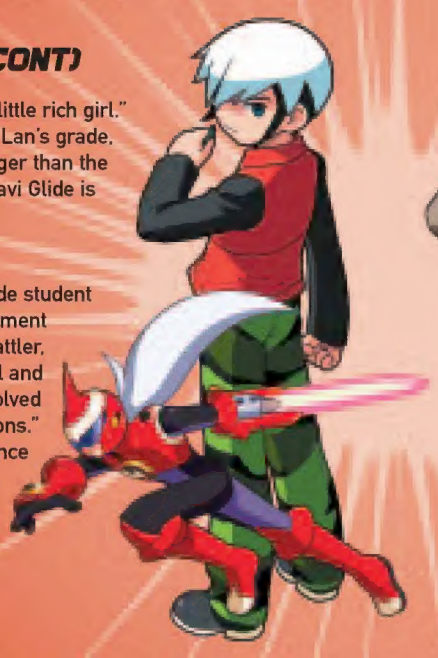
Lan's best friend from childhood, Mayl is also his classmate. She is always there to help him out. Roll is her Net Navi. The two of them are a close-knit team with Lan and Megaman.

Dex could be called the playground bully. His Net Navi Gutsman is a powerful character who boasts about his strength. But in Net Battles, these two don't stand a chance of beating Lan and Megaman.

CHARACTERS (CONT)

Yai loves being the school's "little rich girl." She's brainy enough to be in Lan's grade, though she's two years younger than the rest of the class. Her Net Navi Glide is proper and dignified - a perfect butler type!

Both a 6th-grade student and government sponsored Net Battler, Chaud is cool and capable. He's solved many cyber "situations." His high-performance Net Navi Protoman is also cool and collected - and feared by net criminals!



Lan's dad, Mr. Hikaru, is the genius who developed Net Navi, so he knows all about every program. His scientific research keeps him tied to his lab. Fortunately, Lan's mom, Mrs. Hikaru, is a first-rate organiser who manages their home life smoothly.

Before his assignment as a teacher at ACDC Elementary, Mr. Higsby was a secret agent for WWW. After reforming himself, he opened a cafe in ACDC Town. His knowledge of Battle Chips is extensive and up to date.

MULTIPLAYER SETUP

GBA LINK CABLE

THIS GAME PAK INCLUDES A MULTI-PLAYER MODE WHICH REQUIRES A GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™ CABLE.

LINKING THE GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™ CABLE

YOU NEED

2 Game Boy Advance™ systems

2 MEGAMAN™ BATTLE NETWORK 4 Game Paks

1 Game Boy Advance™ Game Link™ cable

CONNECTING

1. Make sure the power of both Game Boy Advance™ systems is OFF.
2. Insert a MEGAMAN™ BATTLE NETWORK 4 Game Pak into each Game Boy Advance™ system.
3. Link the Game Boy Advance™ Game Link™ cable to the external extension connector on both Game Boy Advance™ systems The system connected to the smaller plug is 1P.
4. Turn on the systems.

The Game Boy Advance™ Game Link™ cable may malfunction if:
- It is not for the Game Boy Advance™ system.
- It is not connected correctly or has become disconnected.
- More than two Game Boy Advance™ systems are connected.

STARTING UP

MAIN MENU

On the Title screen, press START to see two options for starting the game. (If this is the first time you are playing and you have not yet saved a game, the CONTINUE option will not appear.)

NEW GAME - Start a new game from the beginning.

CONTINUE - Start the game from the point where you saved it. (See page 36.)

SOFT RESET

Press START, SELECT and the A and B Buttons simultaneously anytime during gameplay to soft-reset the game and return to the Title screen. Use this when you want to start over from where you last saved the game.

GAME CONTROLS

FIELD SCREEN

On the Field screen, you control Lan in the Real World and Megaman in the Cyber World.

- Control Pad - Move character
- A Button - Speak/Examine
- B Button - Hold down to move Close Dash menu
- R Button - Jack-in (Real World) Jack-out (Cyber World)
- L Button - Talk to Lan (Real World) Talk to Megaman (Cyber World)
- START - Open PET screen
- SELECT - Skip demo

GAME CONTROLS (CONT)

BATTLE CUSTOM SCREEN

- Control Pad - Move cursor
- A Button - Select
- B Button - Cancel
- R Button - View Battle Chip explanation
- L Button - Run away
- START - Move cursor to OK
- SELECT - Hide Custom screen temporarily

BATTLE ACTION SCREEN

- Control Pad - Move Megaman
- A Button - Use Battle Chip
- B Button - Fire Buster/Hold down to fire charged shot
- R or L Button - Go to Battle Custom screen (when Custom Gauge is full)
- START - Pause
- SELECT - Not used

ACTION!

THE REAL WORLD
You progress through the game by moving back and forth between the Real World and the Cyber World. In the Real World, you play as Lan.

SPEAK/EXAMINE - Press the A Button to talk to someone you're standing by, or examine something you've found.

DASH - Press the B Button + the Control Pad to make a swift, in-line skating style move.

TALK TO MEGAMAN - Press the L Button while you're on the Field screen to talk to Megaman, who is inside the PET. If you're in trouble or don't know what to do, try asking Megaman for advice.

JACK-IN - The jack-in is the signal from the PET that lets you send Megaman into the Cyber World. To jack-in from the Real World, stand in front of electronic instruments on a computer and press the R Button.

THE CYBER WORLD
In the Cyber World, you play as Megaman. Search out enemy bosses and solve various problems while getting rid of assaulting viruses.

SPEAK/EXAMINE - Press the A Button to speak to the program and examine items. Be sure to examine the Mystery Data scattered here and there.

DASH - Press the B Button + the Control Pad to move swiftly.

SPEAK WITH LAN - Press the L Button anywhere in the Field screen to talk to Lan. If you're stuck, try asking him for advice.

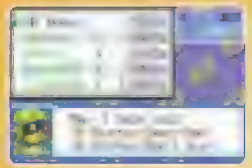
JACK-OUT - Press the R Button to bail out of the Cyber World. Be careful - sometimes Megaman can't jack-out.

INTERNET

When you jack-in to Lan's room, you can go to the Internet and explore this fascinating world.

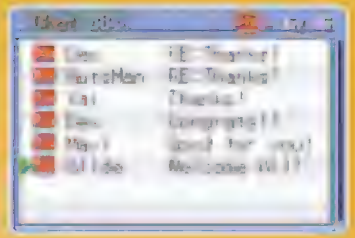
SECURITY CUBE

This item protects the Internet against viruses and other enemies. It guards the entrance to homepages, so if you can get the homepage owner's P Code, you can disarm the Security Cube.



SHOP

When you speak to a Net Merchant, a Shop screen appears. Move the cursor over an item you want and press the A Button. Chips and Navi Programs you do not yet have are displayed in green. Press the R Button to see an explanation of the item.



NOTICE BOARD

Mayl, Dex and Lan's friends' homepages are all connected on the Internet. Check the Notice Board to read the homepages and collect valuable information.

MEGAMAN TRANSMISSION

Enemies and viruses often invade the Real World's electronic devices. When this happens, jack-in to the Cyber World and send Megaman to do a number on the evil-doers. Even if dangerous events don't occur, you can still jack-in to explore the Cyber World. Check all over the Field screen for different places and things where you might be able to jack-in.

BATTLE

CUSTOM SCREEN

If you meet an enemy in the Cyber World, you'll enter into battle. First you'll be transported to the Custom screen where you can choose a chip to send to Megaman. Five chips are chosen at random from the Chip Folder and displayed in the Chip Select area. From these, choose a chip to send to Megaman. Move the cursor over the chip you want and press the A Button. Press the R Button to see an explanation of the chip before choosing it.

RULES FOR CHOOSING BATTLE CHIPS

Usually you choose one chip at a time. But if you fulfill the conditions shown at the right, you can choose up to five chips at once, and use them strategically in battle. (Chips that are not chosen in a group are dimmed in the Chip Select List.)

SENDING DATA

Once you choose a chip, move your cursor to OK and press the A Button. You will be transported to the Battle Action screen where you will operate Megaman.

UNISON COMMAND

This command lets you "unite" Souls. After choosing a chip that meets the conditions of a Soul that wants to transform, select the Unison Command to change it to the Unison Chip.(See page 29.)

EMOTION WINDOW

Megaman's Emotion status is displayed in this window. His status begins at NORMAL, but if he gets hit or takes a Counter (see page 28), this condition will change.

RUN AWAY

Press the L Button to run away. Whether you'll be successful or not depends on luck – the stronger the enemy is, the more difficult it is to outrun it.

BATTLE (CONT)

ACTION SCREEN

Once you choose a chip from the Custom screen, you proceed to the Action screen where you control Megaman. Pulverise the enemy using the Chip Data you've collected.

ATTACK AREAS

Megaman moves around the Red Area. The enemy moves around the Blue Area. Neither opponent can enter the other's area, but in some situations, if you use a special attack you can invade the enemy's area temporarily.

ROCK BUSTER

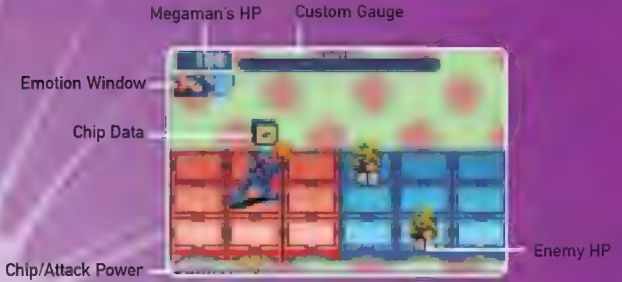
Use the B Button to launch the Rock Buster. This weapon has an unlimited supply and gets easier to fire the closer you get to your enemy. Hold down the B Button to unleash an accumulated attack!

USING A CHIP

Use the A Button to activate Chip Data sent to Megaman from the Custom screen. Chip Data appears above Megaman's head. Information at the lower left tells which chip you used and its attack power.

CUSTOM GAUGE

Once the battle starts, the Custom Gauge slowly accumulates. When it is full, press the L or R Button to re-enter the Custom screen. If you use up a chip, re-enter the Custom screen to send more Chip Data to Megaman.



BATTLE (CONT)

RESULT SCREEN

If you reduce all the enemies' HP to zero, then Megaman wins and you proceed to the Result screen. This displays the time it took you to clear the stage, your Busting Level, and Data Acquired. The Busting Level is evaluated from your [illegible] Busting Technique.

- [illegible] – The higher your Busting Level gets, the more [illegible] the data will be that you can acquire. If you do well, you can get data the enemy has used. To raise your Busting Level you must [illegible] other secret ways. Find out what they are!

COUNTER

At the moment you think your opponent is going to [illegible] attack with the Counter. If the Counter is right on, your opponent will be [illegible] and you will have a chance to attack. Also, Megaman's [illegible] Status for one [illegible].

EMOTION WINDOW

This window reflects Megaman's state of mind. As he fights, the state of mind can change.

- [illegible] – Megaman begins the battle in this state.
- [illegible] – If you can see an enemy's Counter timing, the power of the next chip you use is doubled for one time, using a chip that already has double attack power [illegible] Full Synchro Status.
- [illegible] – Megaman loses his confidence and you cannot make a Soul Unison.
- [illegible] – Megaman turns red and bends backward. The attack power of the next chip he uses will only be doubled.
- [illegible] – When Megaman's Soul is [illegible] with [illegible], he is unable to do a Soul Unison. If he is on the brink of being defeated, something surprising [illegible].

SOUL UNISON

As you progress through the game, the Souls of those you battle with in tournaments will resonate with Megaman. This is called Soul Unison. When you acquire a Soul, the Megaman screen on your PET screen displays the Navi Mark. You can unite those Souls when you're in battle. When you unite a Soul, Megaman transforms into a shape that resembles that Soul's Navi. He can also adopt that Soul's special abilities. Megaman reverts to his original form after three turns. You cannot transform Megaman into the same Soul twice in one battle.

A Chip System is used for Soul Unison:

- ROLL SOUL - Recovery type
- GUTS SOUL - Earth Shattering type
- WIND SOUL - Wind type
- SEARCH SOUL - Invisible type
- FIRE SOUL - Fire type
- THUNDER SOUL - Electric type

UNISON COMMAND

Once you select the chip that is related to the Soul you want to use, choose a Unison Command at the bottom of the Custom Window. (You cannot use the Unison Function with Regular Chips.) Once you do this, the chip you chose will be changed into a Unison Chip. Select OK to jump into the Action screen where the Soul Unison is activated automatically.

RED SOULS

ROLL SOUL
TYPE: None
STORED ATTACK: Roll Arrow
CHARACTERISTICS: Restores 10% of max HP.

GUTS SOUL
TYPE: None
STORED ATTACK: Gut Punch
CHARACTERISTICS: Adds +30 to your non-attribute and your Earth Shattering chip.
Press the B Button repeatedly to activate the Gut Man Machine Gun.

THUNDER SOUL
TYPE: Electricity
STORED ATTACK: Rabi Ring
CHARACTERISTICS: Non-attribute and Electric type chips have a paralyzing effect.

FIRE SOUL
TYPE: Fire
STORED ATTACK: Fire Arm
CHARACTERISTICS:
Displays a wall of grass.
Store up Fire type chips to use the Fire Arm.

WIND SOUL
TYPE: None
STORED ATTACK: Fujin Rocket
CHARACTERISTICS: Blows away opponent's barriers. Sucks in and blows out areas where opponents are found. Walks over holes. Use the Air Button for the Air Shoot.

SHADOW SOUL
TYPE: None
STORED ATTACK: Scope Gun
CHARACTERISTICS: Seeks out hidden enemies.
When the Shuffle button appears on the Custom screen, you can change your selected chip.

PET SCREEN

Press START on the Field screen to enter the PET screen.

CHIP FOLDER

The Chip Folder holds the chips you use in battle.
You start out with one folder, which you can edit.
As the game progresses, you can eventually gain two Chip Folders and one backup folder, but the backup folder cannot be edited. (You can edit the folders that you receive from other people.)

- The folder marked EQUIP is the one you are currently equipped with. To equip a folder, select it, press the A Button and select EQUIP.
- Select a folder to edit, press the A Button and then select EDIT. You will move on to the Folder Edit screen.

IN THE EDIT SCREEN

On the Folder Edit screen, move the Control Pad ⬅/➡ to move between the Folder and Backpack. Move ⬆/⬇ to select a chip, and then select the chip you want to replace it with. This will exchange the two chips. Press the A Button twice to send just the chips.
Press START to sort the chip order or press the L/R Buttons to scroll to the next page.

BATTLE CHIP CLASSIFICATION

Battle Chips are divided into three ranks according to their capability:

- REGULAR CHIP -Gray frame
- MEGA CLASS CHIP - Blue frame
- GIGA CLASS CHIP Red frame

PET SCREEN (CONT)

FOLDER EDITING RULES

- By all means fill your folders with their maximum of 30 chips.
- You can put a max of four chips of the same kind in the folder. (If their names are the same, the chips are the same, even if their codes are different.)
- You can put a max of five Mega Class chips in a folder and only one Giga Class chip. All of them must be different from each other.

REGULAR CHIPS

Regular Chips definitely appear on the Chip Select List on the Custom screen. If you do a good job of incorporating these into your game, you are sure to be victorious in battle. On the Folder screen, move your cursor over the chip you want to designate as a Regular Chip and press SELECT. When the frame comes up, that chip will be a Regular Chip. If the data size of a chip is smaller than the regular memory, you will not be able to designate it a Regular Chip. Use Items to increase the capacity of regular memory. (See page 43.)

SUB CHIPS

Sub Chips are used on the Field screen in the Cyber World. You acquire them from the Shop and from Mystery Data. Unlike Battle Chips, they can only be used once.

- MINI ENERGY - Revives your HP to 50.
- FULL ENERGY - Revives your HP completely.
- STEALTH DASH - You will meet only strong viruses for a short period of time.
- UNTRAP - Undoes traps in Mystery Data.
- ENEMY SEARCH - Enables you to face off with viruses in front of you.
- OPEN LOCK - Unlocks Mystery Data locks.

DATA LIBRARY

The Data Library is a picture gallery for Battle Chips. Data for chips you have acquired is registered here, where you can view it at any time. Chips are organised by rank, with the Regular Chips first. Press the Control Pad ➡ to switch between Mega Class, Giga Class, and P.A. Memo. The more stars that appear to the right of the chip name, the more difficult the chip is to acquire. So, can you collect all the chips?

P.A. LIBRARY

View a list of Program Advance combinations. (See page 41). You can only view Program Advances that you have activated.)

MEGAMAN

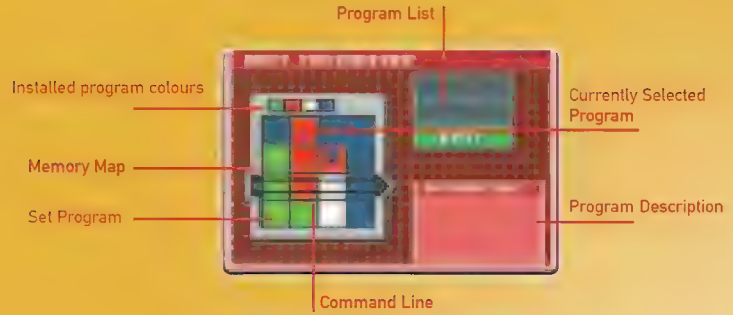
View Megaman's status as you progress through the game. From this screen you can access the Navi Customizer and Record screen.

RECORD LIBRARY

View the Delete Time Record of your S Busting Level on the SP of each Navi. With My Record and RS, you can compare the RED SUN Record with your friends to see who has the best times. As the RS Record gets faster, the Navi Chip SP's Attack Power goes up.
Compare your records with your RED SUN friends!

- E-MAIL - Read email that arrives for Lan. Move the cursor ⬆/⬇ to select email to read. Press the L/R Buttons to turn pages.
- KEY ITEMS - View descriptions of Items in your possession. Use the Control Pad to switch between Items.
- COMMUNICATION - Match up communication and trade chips with your friends. (See page 39.)
- SAVE - Save your current gameplay progress. Select CONTINUE on the Main Menu to resume a game from where you saved it.

NAVI CUSTOMIZER



NAVI CUSTOMIZER

As you progress through the game, a function called Navi Customizer is added to the PET. Use it to strengthen the abilities of your Navi system by combining it with programs.
To get to this screen, first select the PET screen, then the Megaman screen, and then select NAVI CUSTOMIZER.

• Move the Control Pad ⬆/⬇ on the List of Programs to select a program to install. Press the L/R Buttons to turn pages. The selected program parts appear at the top of the Memory Map. Press the A Button to set it in place.
• To remove program parts that are already up on the Memory Map, move the Control Pad ⬅. The cursor moves to the top of the Memory Map. When you select a program to remove, the options RETURN/MOVE appear. Select RETURN.
If you select MOVE you will be able to move the program back within the map. Press SELECT to remove all the parts at once.

PROGRAMMING RULES

There are four rules for placing programs. Adhering to them will make your life easier!
• RULE 1 — Place Program Parts so they can be taken on top of the command line.
• RULE 2 — You cannot place Plus Parts on top of the command line.
• RULE 3 — You can only place matching colours next to each other.
• RULE 4 — You can install up to four Programs with different colours.
The colours you put up appear on the upper part of the Memory Map.

RUN

Once you finish setting the Program, select RUN (press START to quickly move the cursor to RUN). When OK! appears the programming is complete.

BUGS!

At this point, if you broke the rules, a Bug will occur and Megaman's condition will worsen. A Bug is an abnormality resulting from a mistake in the programming. When you end the programming process with a Bug, abnormal things will happen to Megaman in mid-battle, and programs that you installed will stop working. You could use this feature as a strategy in battle... it's all up to you.

NETWORK FUNCTIONS

In this game you can trade programs and chips, have Net Battles, and have fun with your friends in lots of other ways by using the Game Boy Advance™ Game Link™ cable (sold separately). Set up your network by following the instructions on page 12. Then select NETWORK from the PET screen. When you get to the Network screen, save your game. Then the game will be automatically saved after you trade or play in a Net Battle.

NET BATTLE

Play Network Battles with your friends.

1. **Choose from three game modes:**
- SINGLE BATTLE - Dueling Battle
- TRIPLE BATTLE - 2 out of 3 Battle
- GREAT BATTLE - Special Triple Battle mode exclusive to this game (this mode appears only after you clear the game and view the saved data in the ending)

2. **Choose the battle type for the next mode:**
- PRACTICE - Wins and losses are not counted
- ACTUAL - Wins and losses are counted toward the Battle Results. Also, the winner can take one chip from the loser. (If the loser has only a Giga Class chip left, this type will not be available.)

If for two players, the battle begins when you both select the same game mode.

These rules apply

- The player who reduces the opponent's HP to zero wins.
- The 15th turn is the final turn. Even if both players still have HP left, the battle finishes when the game time counts down to zero. The damage that you and your opponent have taken is calculated and compared. The player who delivered the most damage wins (regardless of leftover HP).

- COMPARE LIBRARY - When comparing Libraries, if you notice chips in your friend's Library that you don't have, the name of that chip will be recorded in your Library. Once you know the name of the chip, you might be able to acquire it by using Mr. Higsby's Request Service. (See page 45.)
- COMPARE RECORDS - Compare RS Delete Time Records with your friends to find out the best time. As RS Record Time gets better, the Navi Chip SP Battle Power increases, so it's a good idea to share your strength with your RED SUN friends.

- BATTLE CHIP TRADING - You can trade chips from your backpack one at a time (except for Giga Class chips, which cannot be traded). You and your friend both choose chips, then both select YES to complete the trade. If you just want to give a chip to your friend, you select YES and your friend selects NONE.
- PROGRAM TRADING - Once you acquire a Navi Customizer you can trade Programs. Both you and your friend choose PROGRAMS, then both select YES to complete the trade.

The Waiting Room lets you send and receive Souls and Navis from your friend's X4.
- ACCEPT - You can receive Navis from your friend's X4. On the Navi you've received, your friend's Entry Name (up to three letters or numbers) will appear. The Navi will remember how your friend fights. You can register up to seven of your friend's Navis. If you check the Board at Mr. Higsby's Shop and open a Free Tournament, you can even engage in a Net Battle Tournament by yourself. (See pages 40 and 43.)
- EN ROUTE — Send Souls and Navis to a friend.

FREE TOURNAMENT

As you progress through the game, check the Free Space Board at Mr. Higsby's Shop. From here you can open up Free Tournaments. In Free Tournaments you can play with up to seven of the Navis you received from your friends in the Waiting Room (eight Navis total including yourself). If you do not have eight Navis available in the Waiting Room, you enter in [illegible] Navi or Heel Navi mode instead. The tournament progresses with each taking turns in order. When it is your turn, you can watch the other Navis play.

BATTLE CHIP SECRETS

Collecting Battle Chips and developing a good battle strategy is the key to conquering.

ATTACK POWER

With these chips, the amount of damage you do to an enemy with one hit is displayed. Generally, having a high level of attack power is to your advantage, but don't limit your thinking to attack range, number of hits, and so on. Judge the situation and use these chips accordingly. (Support type chips do not have [illegible])

TYPE SYSTEMS

[illegible] characteristics. These chips are [illegible] Unison. The 12 types are [illegible] categories: Fire, Water [illegible] Wood. Each category [illegible] image doubles.

CHIP CODES

Chip Codes are displayed with alphabet letters. On the Custom screen, you can choose chips with the same Chip Code, even if they are different types. Non-alphabet Chip Codes are marked with a star. These are wildcards and can be selected with any other Chip Codes.

PROGRAM ADVANCE

[illegible] you select Battle Chips to combine, they fuse together and transform into a chip you have never seen before. This is called a Program Advance. Try to create these - they're very powerful! Program Advances you find and combine are registered in the P.A. Memo in the PET screen Data Library.

TRADERS

If you put several chips into a Chip Trader Machine, one new chip will drop out. The type of chip that comes out is random. When the chip is dispensed from the machine, the game is automatically saved.

You'll find Number Traders in Mr. Higsby's Shop. Enter up to eight lotto numbers. If the machine lands on those numbers you can acquire chips and items (one try per number). You can learn about lotto numbers by playing the game, so do your best to search for them.

If you bring in Bug Fragments from around the world, the Bug Piece Trader will give you a new chip.

ITEMS & TOURNAMENTS

MEGAMAN STRENGTHENING ITEMS

- HP MEMORY - Increases Megaman's max HP to 20.
- REGULAR UP - Increases Regular Memory capacity from 1 to 3.
- EXPANDED MEMORY - Expands the Navi Customizer Memory Map.
- SUB MEMORY - Increases the number of Sub Chips you can hold by 1.

- P CODE - Eliminates Security Cubes. (You get most of these from townspeople.)
- BUG FRAGMENTS - Scattered all over the Cyber World as Mystery Data.

This game progresses though three tournaments.

- Denson Town Tournament
- Eagle Tournament
- Red Sun Tournament

The battle arrangement for the tournament is not fixed. For starters, the fighters are chosen randomly. This is why the battle combinations with your X4 friends and the Souls are different. One mission your Navi has is to reach the ending. The game is so deep that, when you make it around the X4 world the first time, you probably won't have played every aspect of the game. If you like to fight the Navis you didn't fight the first time through, select CONTINUE after the ending is cleared to bring up the Continue screen. Then select BEGIN 2ND ROUND. You will be able to play the game again with Megaman's status as well as all the chips you have.

BE CAREFUL WITH HP!
Even when the battle is over, HP does not rejuvenate. In mid-battle, don't forget to use Recovery, Sub Chips, and so on to restore your energy. Also, HP is restored when an Energy Ball appears on the Result screen.

MAINTAIN FULL SYNCHRO!
The Emotion Window returns to normal when the battle ends. But if you end a battle in Full Synchro Status, you begin the next battle in Full Synchro Status. Whenever you jack-out, fight enemy bosses, and so on you revert to Normal Status.

EXPLORE!
If you use the battleground terrain well, you will have a better chance of victory. For example, the grass wall burns easily, so your Fire type attack power will be doubled. Also, if you use your Electric power on top of an ice wall, its power will be doubled.

TALK TO MEGAMAN
If you don't know what to do or are in trouble, press the L Button to talk to Megaman. He'll give you advice.

TAKE A NAP
If you don't have anything to do, take a nap in Lan's room. When you wake up, a new day - and new adventures - will begin.

BEWARE OF BUGS!
During a battle, Bugs could occur in the Navi Customizer. Check Megaman on the PET screen's Megaman screen. If a Bug appears his shape changes.

MR. HIGSBY'S REQUEST SERVICE
Try out Mr. Higsby's Chip Request Service. Chips in the Data Library are displayed on a list, and you can select any chip that has a name. Mix these up in your own library to compare and use them. Be alert, since some chips cannot be obtained.

COOPERATE WITH RED SUN FRIENDS!
The Navi Chip SP attack power depends on your Delete Time Record. The more you and your RED SUN friends compete with each other over records, the stronger each of your SPs will become. So Record Compare often!

FIGHT THE BLUE MOONS!
Once you clear the Great Battle the first time, the Meteor Red Sun Giga Class Chip appears and you can obtain it. Its attack power depends on your battle results, so fight the Great Battle with your BLUE MOON friends often!

WAITING ROOM NAVIS
If a BLUE MOON Navi is in the Waiting Room, it will join the tournament battle within the story. Be sure to collect all kinds of different Navis!

INHALT

92 Megaman Welt
94 Cyberdreh
96 Charaktere
100 Mehrspieler-Setup
102 Spielstart
103 Spielstoppung
106 Action!
108 Internet
110 Kampf
115 Sektionsvereinigung
118 Red Solids
120 RCF-Menü
124 Nice Customizer (Mini-Verwandlung)
125 Netzwerkfunktionen
128 Free Tournament (Freies Turnier)
129 Battle Chip Gehaltsmasse
130 Händler
131 Gegenstände
131 Turniere
132 Siegesfestmasse

Beide Versionen dieses Spiels, BLUE MOON und Red Sun, sind Teile von MEGAMAN™ BATTLE NETWORK 4. Du kannst die meisten Netzwerkfunktionen, die in diesem Handbuch erklärt werden, mit beiden Versionen spielen.

Wir schreiben das Jahr 200x ...
Wir befinden uns im Zeitalter der Hypergeschwindigkeits-Internetentwicklung und alle Welt besitzt ein tragbares Handset namens PET oder „Persönlicher Terminal".

Dieses Gerät, das sich aus dem Mobiltelefon entwickelt hat, dient gleichzeitig als Telefon und E-Mail-Terminal.
Außerdem kann man damit auch Lehrbücher und Zeitungen lesen. Aber es kommt noch besser! PET ist mit einem humanoiden Programm namens Net Navi ausgerüstet, das im Netzwerk alle möglichen Aufgaben erfüllt und den Platz seines menschlichen Besitzers einnimmt.

Die Netzwerkgesellschaft ist ein großartiges Zeitalter aber nicht immer ein Honiglecken! Es kommt immer wieder zu großen Problemen, die durch Computerviren verursacht werden. Um sich gegen diese Viren zu schützen, bewaffnen die Menschen ihre Net Navis mit Kampfprogrammdaten – so genannten Battle Chips.
Die Verwendung von Battle Chips zur Vernichtung von Computerviren nennt man Virus Busting oder Virenfang.

MEGAMAN™ BATTLE NETWORK
Dies ist der erste Teil der Serie.
Du bekämpfst den Geheimklub WWW, welcher der Netzgesellschaft den Garaus machen will! Durch Lans Anstrengungen wurden die Aktivitäten von Hackern fast ganz gestoppt.

Doch niemand weiß, wo sich der böse Dr. Wily, der Hauptschurke in dieser Geschichte, aufhält ...

MEGAMAN™ BATTLE NETWORK 2
Im zweiten Teil der Serie kämpfst du gegen die hinterhältige Netzmafia Gospel, die nach der Ausrottung von WWW auftaucht.

Nach ihrer Niederlage im Kampf gegen Gospel kämpfen Lan und seine Freunde verzweifelt weiter. Gibt es hinter den Kulissen vielleicht einen Plan?

MEGAMAN™ BATTLE NETWORK 3
In diesem dritten Teil der Serie bekämpfst du den wieder auferstandenen Dr. Wily! In einem verzweifelten Kampf versuchen ihn Lan und seine Freunde in „The Great Disaster" mit verbotenen Daten loszuwerden!

CYBERSTREIT!

Fünf Monate sind seit ihrem endgültigen Kampf gegen Dr. Wily vergangen. Lan und Megaman kehren als Sechstklässler zurück, um die Geschichte von WWWs Stützpunkt zu erzählen. Die beiden sehnen sich danach, endlich zu ihrem friedlichen Alltag zurückzukehren.

An einem Samstag gehen Lan und und sein Vater nach dem Frühstück einkaufen. Vor dem Stereoladen treffen sie Mayl. Sie überredet Lan dazu, ein paar Ausrüstungsgegenstände zu kaufen. „Roll und Glide haben eine dieser Stereoanlagen. Wie wär's, wenn du ein Einjackgerät testest?" Mayl rät Lan, Megaman in eine Cyber-Stereoanlage zu schicken.

Die beiden wissen nicht, dass sich ein verdächtig aussehender Cyberbot namens Shademan in der Cyberwelt versteckt.
„Ha, ha, ha! Na endlich", freut sich der kaltäugige Shademan.
Sein Zusammenstoß mit Megaman ist der Anfang eines erbitterten Cyberkampfes!

Aber was steckt hinter Shademans Machtgier?

CHARAKTERE

Lan geht in die sechste Klasse der Grundschule in ACDC. Seine Schulzensuren sind zwar nur durchschnittlich, aber im Virenfang ist er große Klasse. Sein Net Navi Megaman ist sein bester Freund.
Die beiden sind ein starkes Net Battle-Team.

Lans beste Freundin Mayl ist auch in seiner Klasse.
Sie hilft ihm immer wieder aus der Patsche. Roll ist ihr Net Navi. Die vier sind ein eingeschworenes Team.

Dex ist ein echter Spielplatz-Tyrann. Sein Net Navi Gutsman ist eine beeindruckende Figur und gibt gerne mit seiner Stärke an. In Net Battles haben die beiden gegen Lan und Megaman jedoch keine Chance.

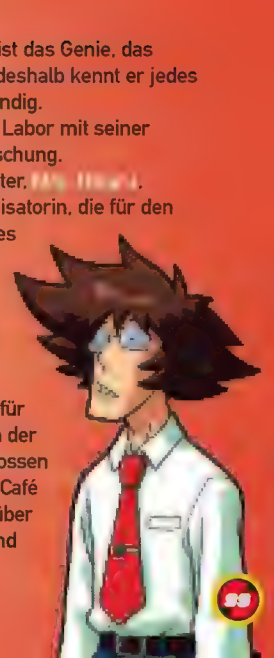
CHARAHTERE (FORTS)

[redacted] ist das „kleine reiche Mädchen" der Schule. Sie ist zwei Jahre jünger als der Rest der Klasse und sehr klug. Ihr Net Navi Glide ist immer korrekt und würdevoll – der perfekte Butlertyp!

[redacted] ist auch in der sechsten Klasse. Er wird von der Regierung als Net Battler gefördert und ist cool und kompetent. Er hat schon viele Cyber-Probleme gelöst. Sein Hochleistungs-Net Navi Protoman ist ebenfalls cool und gelassen – und wird von Netzkriminellen gefürchtet!

Lans Vater, [redacted], ist das Genie, das Net Navi entwickelt hat; deshalb kennt er jedes Programm in- und auswendig.
Er verbringt viel Zeit im Labor mit seiner wissenschaftlichen Forschung.
Zum Glück ist Lans Mutter, [redacted], eine erstklassige Organisatorin, die für den reibungslosen Ablauf des Familienlebens sorgt.

Vor seiner Berufung zum Lehrer an der ACDC-Grundschule war [redacted] Geheimagent für WWW. Nachdem er sich der „guten" Seite angeschlossen hatte, eröffnete er ein Café in ACDC. Sein Wissen über Battle Chips ist umfassend und immer auf dem neuesten Stand.



MEHRSPIELER-SETUP

GBA LINK CABLE

DIESES SPIELMODUL VERFÜGT ÜBER EINEN MEHRSPIELER-MODUS, FÜR DEN EIN GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™ KABEL BENÖTIGT WIRD.

VERBINDUNG MIT DEM GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™-KABEL

ERFORDERLICH

2 Game Boy Advance™-Systeme

2 MEGAMAN™ BATTLE NETWORK 4-Spielmodule

1 Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel

VERBINDUNG HERSTELLEN

1. Beide Game Boy Advance™-Systeme müssen ausgeschaltet (OFF) sein.
2. Stecke ein MEGAMAN™ BATTLE NETWORK 4-Spielmodul in jedes Game Boy Advance™-System.
3. Schließe das Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel an die externen Erweiterungsanschlüsse der beiden Game Boy Advance™-Systeme an. Das System, das an den kleineren Stecker des Game Boy Advance™ Game Link™-Kabels angeschlossen wurde, ist Spieler 1.
4. Schalte die Systeme ein.

Wenn das Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel nicht funktioniert, kann das folgende Ursachen haben:

- Es ist nicht für das Game Boy Advance™-System geeignet.
- Es ist nicht richtig angeschlossen oder es wurde entfernt.
- Es sind mehr als zwei Game Boy Advance™-Systeme angeschlossen.

HAUPTMENÜ

Drücke auf dem Titelbildschirm START, um die beiden Optionen für den Start des Spiels zu sehen. (Wenn du zum ersten Mal spielst und noch keine Spielstände gespeichert hast, erscheint die Option „CONTINUE" (WEITER) nicht.)

NEW GAME (NEUES SPIEL):
Starte ein neues Spiel.

CONTINUE (WEITER): Setze das Spiel an der Stelle fort, an der du es zuletzt gespeichert hast. (Siehe Seite 123.)

SOFT RESET

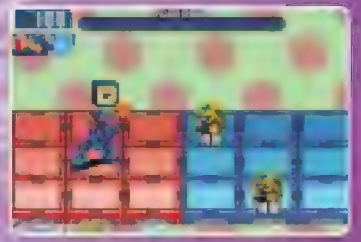
Drücke im Spiel gleichzeitig START, SELECT, A-Knopf und B-Knopf, um das Spiel auf den Titelbildschirm zurückzusetzen. Verwende diese Funktion, wenn du das Spiel unterbrechen und an der zuletzt gespeicherten Stelle fortsetzen möchtest.

SPIELBILDSCHIRM

Auf dem Spielbildschirm steuerst du Lan in der Wirklichen Welt und Megaman in der Cyberwelt.

- Steuerkreuz: Charakter bewegen
- A-Knopf: Sprechen/Untersuchen
- B-Knopf: Abbrechen/Schließen/Sprinten (gedrückt halten)
- R-Taste: Jack-in (einjacken) – Wirkliche Welt / Jack-out (ausjacken) – Cyberwelt
- L-Taste: Mit Lan sprechen (Wirkliche Welt) / Mit Megaman sprechen (Cyberwelt)
- START: PET-Menü öffnen
- SELECT: Demo überspringen

SPIELSTEUERUNG (FORTS.)



- Steuerkreuz: Cursor bewegen
- A-Knopf: Auswählen
- B-Knopf: Abbrechen
- R-Taste: Battle Chip-Erklärung lesen
- L-Taste: Weglaufen
- START: Cursor auf „OK" bewegen
- SELECT: Bildschirm vorübergehend ausblenden

KAMPFBILDSCHIRM

- Steuerkreuz: Megaman bewegen
- A-Knopf: Battle Chip verwenden
- B-Knopf: Bisher [illegible] abbrechen (gedrückt halten)
- R-Taste oder L-Taste: Zu Bildschirm Kampfvorbereitung (bei voller Kampfanzeige)
- START: Pause
- SELECT: Nicht verwendet

ACTION!

DIE WIRKLICHE WELT
Im Spiel bewegst du dich zwischen der Wirklichen Welt und der Cyberwelt hin und her. In der Wirklichen Welt spielst du als Lan.

SPRECHEN/UNTERSUCHEN: Unterhalte dich mit Personen, die in der Nähe stehen, oder untersuche gefundene Gegenstände, indem du den A-Knopf drückst.

SPRINT: Drücke den B-Knopf und das Steuerkreuz, um dich schnell im Kampf-Stil zu bewegen.

MIT MEGAMAN SPRECHEN: Drücke auf dem Spielfeldschirm die L-Taste, um mit Megaman im PET zu sprechen. Wenn du in Schwierigkeiten bist oder nicht weiterweißt, frag doch Megaman um Rat.

JACK-IN: Empfangen ist das Signal deines PET, mit dem du Megaman in die Cyberwelt schicken kannst. Um in den Wirklichen Welt auszujacken, stell dich vor einen Computer und drücke die R-Taste.

DIE CYBERWELT
In der Cyberwelt spielst du als Megaman. Suche [illegible] Bossen, löse verschiedene Rätsel und werde [illegible]

SPRECHEN/UNTERSUCHEN: Drücke den A-[illegible] dem Programm zu unterhalten und Gegenst[illegible] Untersuche auf jeden Fall die Mystery Data (Gehe [illegible] überall verstreut sind.

SPRINT: Drücke den B-Knopf und das Steuerkreuz, u[illegible] dich schnell zu bewegen.

MIT LAN SPRECHEN: Unterhalte dich mit Lan, wenn du auf dem Spielfeldschirm die L-Taste drückst. Frag Lan, [illegible] festsitzt.

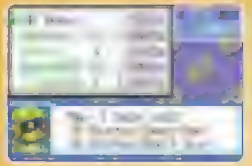
JACK-OUT: Drücke die R-Taste, um die Cyberwelt zu verlassen. Sei aber vorsichtig – manchmal kann Megaman nicht ausjacken.

INTERNET

Von Lans Zimmer aus kannst du ins Internet gehen und die faszinierende Welt dort erforschen.

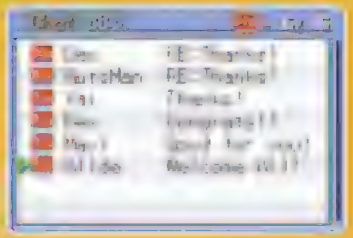
SECURITY CUBE

Dieser Sicherheitswürfel schützt das Internet gegen Viren und andere Feinde. Er bewacht die Eingänge zu Homepages. Wenn du den P-Code des Homepage-Besitzers herausfindest, lässt sich der Sicherheitswürfel entschärfen.



SHOP

Wenn du dich mit einem Netzhändler unterhältst, erscheint das Shopmenü. Bewege den Cursor auf den Gegenstand deiner Wahl und drücke den A-Knopf. Chips und Navi-Programme, die du noch nicht hast, werden in Grün angezeigt. Drücke die R-Taste, um eine Beschreibung des Gegenstandes zu sehen.



DAS ANSCHLAGBRETT

Mayl, Dex und Lans andere Freunde haben alle ihre eigenen Homepages im Internet. Schau dir das Anschlagbrett an, um die Homepages zu lesen und wertvolle Informationen zu sammeln.

MEGAMANS CYBERWELT

Die elektronischen Geräte in der Wirklichen Welt werden immer wieder von Feinden und Viren heimgesucht.
In so einem Fall musst du Megaman in die Cyberwelt schicken, damit er den Übeltätern den Garaus macht. Aber auch in friedlichen Zeiten kannst du die Cyberwelt jederzeit erforschen. Suche den gesamten Spielbildschirm nach verschiedenen Orten und Gegenständen ab, von denen aus du vielleicht in die Cyberwelt gelangen kannst.

KAMPF

VORBEREITUNGSBILDSCHIRM

Wenn du in der Cyberwelt auf einen Feind triffst, kommt es zum Kampf. Zuerst wirst du aber zum Vorbereitungsbildschirm transportiert, um dort den Chip auszusuchen, den du a Megaman schickst.
In der Chipauswahl werden fünf zufällig ausgewählte Chips aus dem Chipordner angezeigt. Wähle den Chip, der an Megaman geschickt werden soll. Bewege den Cursor auf den Chip deiner Wahl und drücke den A-Knopf. Bevor du deine Wahl triffst, kannst du die R-Taste drücken, um eine Beschreibung des Chips zu sehen.

REGELN FÜR DIE BATTLE CHIP-AUSWAHL

Normalerweise suchst du jeweils einen Chip aus. Wenn du aber die rechts angezeigten Bedingungen erfüllst, kannst du bis zu fünf Chips gleichzeitig wählen und sie im Kampf strategisch einsetzen. (Chips, die nicht in einer Gruppe gewählt werden, sind in der Chipauswahlliste ausgeblendet.)

DATEN VERSENDEN

Nachdem du dich für einen Chip entschieden hast, bewege den Cursor auf OK und drücke den A-Knopf. Du wirst zum Kampfbildschirm transportiert, wo du Megaman steuerst.

VEREINIGUNGSBEFEHL

Mit diesem Befehl „vereinigst" du Seelen. Nachdem du einen Chip ausgewählt hast, der die Bedingungen für eine Seelenumwandlung erfüllt, gib den Vereinigungsbefehl ein, um ihn in einen Unison Chip (Vereinigungschip) umzuwandeln.

GEFÜHLSFENSTER

Hier wird Megamans Gefühlszustand angezeigt.
Sein Zustand ändert sich von „NORMAL", wenn er aber getroffen wird oder einen Gegenschlag

WEGLAUFEN

Mit diesem Befehl versuchst du davonzulaufen. Ob es dir gelingt oder nicht, ist reine
Je stärker der Feind, desto schwieriger ist es, vor ihm davonzurennen.

HAMPF (FORTS.)

KAMPFBILDSCHIRM

Nachdem du auf dem Vorbereitungsbildschirm einen Chip gewählt hast, gelangst du zum Kampfbildschirm, wo du Megaman steuerst. Zermalme deine Feinde mit den Chipdaten, die du gesammelt hast.

ANGRIFFSZONEN

Megaman bewegt sich innerhalb der Roten Zone. Der Feind bewegt sich innerhalb der Blauen Zone.
Keiner der beiden Gegner kann die Zone des anderen betreten. Aber unter bestimmten Umständen kannst du mit einem Spezialangriff vorübergehend in die feindliche Zone eindringen.

ROCK BUSTER

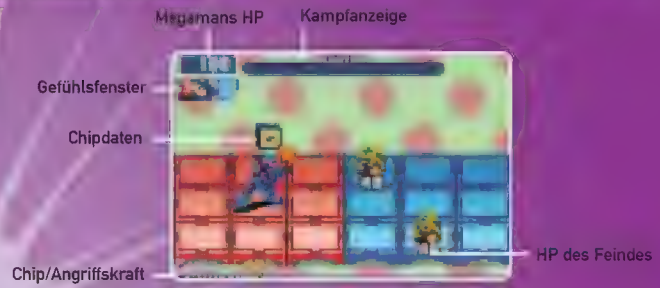
Mit dem B-Knopf schießt du den Rock Buster ab. Diese Waffe verfügt über unbegrenzte Munition und lässt sich umso leichter zielen, je näher an dem Feind bist. Halte den B-Knopf gedrückt, um einen Sammelangriff zu starten!

DIE VERWENDUNG EINES CHIPS

Mit dem A-Knopf aktivierst du Chipdaten, die du Megaman vom Vorbereitungsbildschirm aus geschickt hast. Die Chipdaten erscheinen über Megamans Kopf. Die Informationen links unten zeigen den von dir verwendeten Chip und seine Angriffskraft.

KAMPFANZEIGE

Nachdem die Action losgeht, füllt sich die Kampfanzeige langsam. Drücke bei voller Anzeige die L-Taste oder R-Taste, um wieder zum Vorbereitungsbildschirm zurückzukehren. Wenn du einen Chip aufgebraucht hast, besuche den Vorbereitungsbildschirm erneut, um Megaman weitere Chipdaten zu schicken.



HAMPF (FORTS.)

ERGEBNISBILDSCHIRM

[illegible] und du kommst zum Ergebnisbildschirm. Dieser zeigt die [illegible] Busting Level (Schadenstufe) und die [illegible] Daten. [illegible] aufgrund deiner [illegible] Busting-Technik [illegible].

- [illegible] Daten kannst [illegible] Daten, die dein Gegner [illegible] Du Feinde schnell [illegible] sie heraus!

KONTERN

[illegible] einem Gegenangriff begegnen. [illegible] deinen Gegner und hast eine [illegible] Gefühlsfenster [illegible]

GEFÜHLSFENSTER

[illegible]

- NORMAL: Dies ist der Status, in dem Megaman den Kampf beginnt.

[illegible] Die Anwendung einer [illegible] Status auf.

NRUHIGT: Megaman verliert sein Selbstvertrauen und du kannst keine [illegible]

[illegible]

[illegible] vom Bösen beeinflusst wird, kann er keine [illegible] en. Wenn er gerade besiegt wird, erlebst du vielleicht [illegible]

SEELENVEREINIGUNG

Auf deinem Weg durch das Spiel hallen die Seelen der Gegner, die du in Turnieren besiegst, in Megaman nach. Man nennt das Seelenvereinigung. Wenn du eine Seele bekommst, zeigt der Megaman-Bildschirm im PET-Menü das Navi-Zeichen an. Du kannst diese Seelen vereinigen, wenn du dich im Kampf befindest. Wenn du eine Seele vereinigst, verwandelt sich Megaman in eine Gestalt, die dem Navi dieser Seele ähnelt. Er kann auch die Spezialfähigkeiten dieser Seele annehmen.
Nach drei Runden verwandelt sich Megaman wieder in seine ursprüngliche Form zurück. Du kannst Megaman nicht mehr als einmal pro Kampf in dieselbe Seele verwandeln.

Für die Seelenvereinigung wird ein Chipsystem verwendet:

- ROLL SOUL: Genesungtyp
- GUTS SOUL: Welt bewegender Typ
- WIND SOUL: Windtyp
- SEARCH SOUL: Unsichtbarer Typ
- FIRE SOUL: Feuertyp
- THUNDER SOUL: Elektrischer Typ

VEREINIGUNGSBEFEHL

Wenn du einen Chip ausgewählt hast, welcher der Seele ähnelt, die du verwenden möchtest, wähle einen Vereinigungsbefehl unten im Kampffenster aus. (Du kannst die Vereinigungsfunktion nicht mit regulären Chips verwenden.) Anschließend wird der Chip deiner Wahl in einen Vereinigungschip umgewandelt. Wähle OK, um zum Kampfbildschirm zu gelangen, wo die Seelenvereinigung automatisch aktiviert wird.

RED SOULS

ROLL SOUL
TYP: Keiner
GESPEICHERTER ANGRIFF: Roll Arrow
EIGENSCHAFTEN: Stellt 10% der maximalen HP wieder her.

GUTS SOUL
TYP: Keiner
GESPEICHERTER ANGRIFF: Gut Punch
EIGENSCHAFTEN: Fügt deinem Chip ohne Element und deinem Welt bewegenden Chip +30 hinzu.
Drücke mehrmals den B-Knopf, um das Gut Man Machine Gun (Gut Man-Maschinengewehr) zu aktivieren.

THUNDER SOUL
TYP: Elektrizität
GESPEICHERTER ANGRIFF: Rabi Ring
EIGENSCHAFTEN: Chips ohne Element und Chips vom elektrischen Typ haben eine lähmende Wirkung.

FIRE SOUL
TYP: Feuer
GESPEICHERTER ANGRIFF: Fire Arm
EIGENSCHAFTEN: Lässt eine Graswand erscheinen. Bewahre Chips vom Feuertyp auf, um „Fire Arm" zu benutzen.

AQUA SOUL
TYP: Keiner
GESPEICHERTER ANGRIFF: Fujin Rocket
EIGENSCHAFTEN: Bläst die Barrieren der Gegner weg.
Saugt Gegenden auf, in denen Gegner zu finden sind und bläst sie wieder aus.
Läuft über Löcher. Verwende für den Air Shoot den Air-Knopf.

SEARCH SOUL
TYP: Keiner
GESPEICHERTER ANGRIFF: Scope Gun
EIGENSCHAFTEN: Findet versteckte Feinde.
Wenn der „Shuffle"-Knopf (Mischen) auf dem Vorbereitungsbildschirm erscheint, kannst du deinen ausgewählten Chip wechseln.

PET-MENÜ

Drücke auf dem Spielbildschirm START, um das PET-Menü aufzurufen.

CHIP FOLDER (CHIP-ORDNER)

Der Chip-Ordner enthält die Chips, die du im Kampf verwendest.
Du beginnst das Spiel mit einem Ordner, den du bearbeiten kannst.
Wenn du weiter im Spiel vorankommst, erhältst du zwei Chip-Ordner und einen Hilfsordner, der sich nicht bearbeiten lässt. (Die Ordner, die du von anderen Personen bekommst, kannst du bearbeiten.)

- Der Ordner mit der Beschriftung „EQUIP" (AUSGERÜSTET) ist derjenige, den du gegenwärtig verwendest.
  Du rüstest einen Ordner aus, indem du ihn markierst, den A-Knopf drückst und dann „EQUIP" wählst.

- Wähle einen Ordner zur Bearbeitung, indem du den A-Knopf drückst und dann „EDIT" (BEARBEITEN) wählst.
  Du gelangst zum Bildschirm Ordnerbearbeitung.

IM BILDSCHIRM ORDNERBEARBEITUNG

Drücke auf dem Bildschirm Ordnerbearbeitung das Steuerkreuz ⬅/➡, um dich zwischen Ordner und Rucksack hin- und herzubewegen. Wähle mit Steuerkreuz ⬆/⬇ einen Chip aus und suche dann den Chip, mit dem du ihn ersetzen möchtest. Daraufhin werden die beiden Chips ausgetauscht. Drücke den A-Knopf, um nur die Chips zu senden.
Drücke START, um den Chip-Ordner zu sortieren oder die L-Taste und R-Taste, um zur nächsten Seite zu blättern.

BATTLE CHIP-KATEGORIEN

Je nach ihren Fähigkeiten werden Battle Chips in drei Kategorien eingeteilt:

- REGULAR CHIP (NORMALER CHIP): grauer Rahmen
- MEGA CLASS CHIP (CHIP DER MEGAKLASSE): blauer Rahmen
- GIGA CLASS CHIP (CHIP DER GIGAKLASSE): roter Rahmen

PET-MENÜ (FORTS.)

REGELN ZUR ORDNERBEARBEITUNG

- Fülle deine Ordner unbedingt mit dem Maximum von 30 Chips auf.
- Du kannst maximal vier Chips eines Typs in den Ordner legen. (Wenn ihre Namen identisch sind, handelt es sich um die gleichen Chips, auch wenn ihre Codes verschieden sind.)
- Du kannst maximal fünf Chips der Megaklasse in einen Ordner legen, aber nur einen Chip der Gigaklasse. Sie müssen sich alle voneinander unterscheiden.

REGULAR CHIPS (NORMALE CHIPS)

Normale Chips erscheinen auf der Chipauswahlliste des Vorbereitungsbildschirms. Wenn du sie im Spiel klug einsetzt, gehst du unter Garantie als Sieger aus einem Kampf hervor. Bewege den Cursor auf dem Ordnerbildschirm über den Chip, den du als Normalen Chip verwenden möchtest und drücke SELECT. Wenn der Rahmen erscheint, wird der Chip als Normaler Chip angezeigt. Ist die Datengröße eines Chips kleiner als der normale Speicher, kannst du ihn nicht als Normalen Chip verwenden. Erhöhe die Kapazität des normalen Speichers mithilfe von Gegenständen. (Siehe Seite 131.)

SUB-CHIPS

Sub-Chips werden auf dem Spielbildschirm der Cyberwelt verwendet. Du erhältst sie in Shops und von Mystery Data (Geheimdaten). Im Gegensatz zu Battle Chips können sie nur einmal verwendet werden.

- MINI ENERGY: Erhöht deine HP auf 50.
- FULL ENERGY: Stellt deine HP vollkommen wieder her.
- STEALTH DASH: Für kurze Zeit triffst du nur auf starke Viren.
- UNTRAP: Macht Fallen in Geheimdaten unschädlich.
- ENEMY SEARCH: Lässt dich mit Viren kurzen Prozess machen.
- OPEN LOCK: Schaltet Geheimdaten frei.

Die Datenbibliothek ist eine Bildergalerie für Battle Chips. Die Daten der Chips, die du erhalten hast, sind hier registriert; du kannst sie jederzeit ansehen. Die Chips sind nach Rängen geordnet. Normale Chips kommen zuerst. Drücke Steuerkreuz ➡, um zwischen Chips der Megaklasse, der Gigaklasse und P.A. Memo zu wechseln. Je mehr Sterne rechts neben dem Chipnamen stehen, desto schwieriger ist es, den Chip zu erhalten. Kannst du alle Chips sammeln?

P.A. MEMO

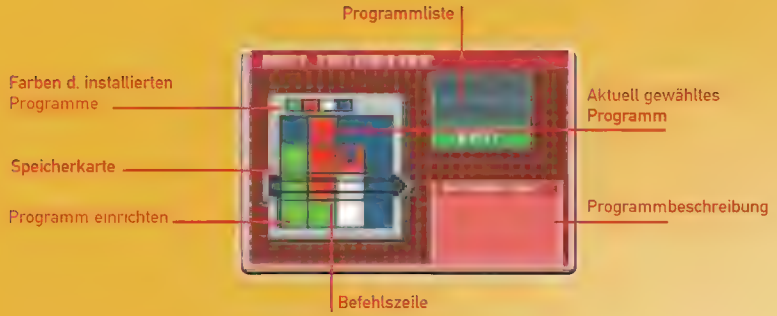
Eine Liste aller Programmfortschritt-Kombinationen. (Siehe Seite 129).
Du kannst nur Programmfortschritte ansehen, die du aktiviert hast.

Behalte während des Spiels Megamans Zustand im Auge. Von hier aus kannst du deinen Navi anpassen und auf den Ergebnis-Bildschirm zugreifen.

Schau dir die Bestzeit deines S Busting Level auf jedem speziellen SP-Chip an. Unter „My Record" (Meine Ergebnisse) und RS kannst du deine RED SUN-Ergebnisse mit denen deiner Freunde vergleichen, um zu sehen, wer die Bestzeit erzielt hat. Wenn sich die RS-Bestzeit verbessert, steigt auch die Angriffskraft des Navi Chip SP.
Vergleiche deine Zeiten mit denen deiner RED SUN-Freunde!

- E-MAIL: Lies Lans E-Mails. Bewege den Cursor ⬆/⬇, um die E-Mail auszuwählen, die du lesen möchtest. Blättere mit der L-Taste oder R-Taste um.
- KEY ITEMS (WICHTIGE GEGENSTÄNDE): Lies die Beschreibungen von Gegenständen, die du besitzt. Wechsle mit dem Steuerkreuz zwischen den Gegenständen.
- COMMUNICATION (KOMMUNIKATION): Kommuniziere und tausche Chips mit deinen Freunden. (Siehe Seite 127.)
- SAVE (SPEICHERN): Speichere deinen Spielfortschritt. Wähle „CONTINUE" (WEITER) aus dem Hauptmenü, um ein gespeichertes Spiel fortzusetzen.

NAVI CUSTOMIZER (NAVI-VERÄNDERUNG)



NAVI-VERÄNDERUNG

Wenn du im Spiel vorankommst, erhält dein PET eine Funktion namens „Navi Customizer". Damit kannst du dein Navisystem verstärken, indem du es mit Programmen kombinierst. Du gelangst zu diesem Bildschirm, indem du zuerst das PET-Menü öffnest, dann den Megaman-Bildschirm und schließlich „NAVI CUSTOMIZER" wählst.

• Wähle mit dem Steuerkreuz ⬆/⬇ das zu installierende Programm aus der Programmliste aus. Drücke die L-Taste und R-Taste zum Umblättern. Die Programmteile deiner Wahl erscheinen oben auf der Speicherkarte. Installiere sie mit dem A-Knopf.
• Entferne mit dem Steuerkreuz ⬅ die Programmteile, die bereits auf der Speicherkarte sind. Der Cursor bewegt sich auf der Speicherkarte nach oben. Wenn du ein Programm zum Entfernen auswählst, erscheinen die beiden Optionen „RETURN/MOVE". Wähle „RETURN". Wenn du „MOVE" wählst, kannst du das Programm innerhalb der Karte zurückbewegen. Drücke SELECT, um alle Teile gleichzeitig zu entfernen.

Für das Platzieren von Programmen gibt es vier Regeln. Halte dich an sie, um dir das Spielen zu erleichtern.
• REGEL 1: Setze Programmteile so, dass sie oben von der Befehlszeile genommen werden können.
• REGEL 2: Du kannst Plus Parts (Plusteile) nicht an die oberste Stelle der Befehlszeile setzen.
• REGEL 3: Du kannst nur zusammenpassende Farben nebeneinander setzen.
• REGEL 4: Du kannst bis zu vier verschiedenfarbige Programme installieren.
Die Farben erscheinen auf dem oberen Teil der Speicherkarte.

Wenn du mit dem Installieren des Programms fertig bist, wähle „RUN" (drücke START, um den Cursor schnell auf diese Option zu bewegen). Die Programmierung ist abgeschlossen, wenn die Nachricht „OK!" erscheint.

Wenn du die Regeln nicht befolgt hast, tritt ein Programmfehler auf und Megamans Zustand verschlechtert sich. Ein Programmfehler ist eine Abweichung im Programm. Wenn es beim Programmieren zu einem Programmfehler kommt, hat Megaman ungewöhnliche Probleme im Kampf und das von dir installierte Programm funktioniert nicht länger. Du kannst diese Funktion aber auch als Kampfstrategie verwenden ... das liegt ganz an dir.

NETZWERHFUNHTIONEN

In diesem Spiel kannst du Programme und Chips tauschen, Net Battles austragen und jede Menge Spaß mit deinen Freunden haben, wenn du das Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel verwendest (getrennt erhältlich). Richte dein Netzwerk gemäß der Anleitung auf Seite 101 ein. Wähle dann NETWORK im PET Menü. Speichere dein Spiel, wenn du zum Netzwerk-Bildschirm gelangst. Das Spiel speichert automatisch, wenn du tauschst oder in einem Net Battle kämpfst.

NET BATTLE

Spiele Net Battles mit deinen Freunden

Du hast die Wahl zwischen drei verschiedenen Spielmodi:

- SINGLE BATTLE: Einfaches Duell.
- TRIPLE BATTLE: Gewinne zwei von drei Kämpfen.
- GREAT BATTLE: Spezieller Triple Battle-Modus, exklusiv für dieses Spiel (dieser Modus ist erst dann verfügbar, wenn du das gesamte Spiel durchgespielt und die gespeicherten Daten am Ende angesehen hast).

Wähle die Kampfart für den nächsten Modus:

- **PRACTICE: In diesem Trainingsmodus werden Siege und Niederlagen nicht gezählt.**
- **ACTUAL: Siege und Niederlagen werden in den Ergebnissen aufgezeichnet. Außerdem kann der Sieger dem Verlierer einen Chip abnehmen.** (Wenn der Verlierer nur einen Chip der Gigaklasse hat, kann ihm dieser nicht abgenommen werden.)

Der Kampf beginnt, nachdem beide Spieler den gleichen Spielmodus gewählt haben. Gespielt wird nach den folgenden Regeln:

- Jener Spieler, der die HP des Gegners auf null reduziert, gewinnt.

- Die 15. Runde ist die Endrunde. Selbst wenn beide Spieler noch HP haben, endet der Kampf, wenn die Zeit abgelaufen ist. Der Schaden, den du und dein Gegner genommen haben, wird verglichen. Der Spieler, der den größten Schaden angerichtet hat, gewinnt (unabhängig von übrigen HP).

VERGLEICHEN

- COMPARE LIBRARY (BIBLIOTHEK VERGLEICHEN): Wenn du mit einem Freund Bibliotheken vergleichst und Chips findest, die du selbst nicht hast, wird der Name dieser Chips in deiner Bibliothek aufgezeichnet. Nachdem du den Namen des Chips hast, kannst du ihn vielleicht mithilfe von Mr. Higsbys Wunschservice bekommen. (Siehe Seite 133.)
- COMPARE RECORDS (ERGEBNISSE VERGLEICHEN): Vergleiche deine RS-Zeiten mit denen deiner Freunde und finde die Bestzeit heraus. Je besser die RS-Bestzeiten werden, desto höher steigt die Stärke des Navi Chip SP; es ist also eine gute Idee, deine Fähigkeiten mit deinen RED SUN-Freunden zu teilen.

TAUSCH

- BATTLE CHIP TRADING (TAUSCHEN VON BATTLE CHIPS): Du kannst die Chips in deinem Rucksack einzeln tauschen. (Chips der Gigaklasse bilden eine Ausnahme; sie können nicht getauscht werden.) Wählt beide einen Chip und bestätigt mit „YES" (JA), um den Tausch abzuschließen. Wenn du deinem Freund einen Chip schenken willst, wählst du „YES" und dein Freund wählt „NONE" (KEINE).
- PROGRAMMTAUSCH: Nachdem du eine Navi-Veränderung hast, kannst du Programme tauschen. Wählt beide „PROGRAMS" und bestätigt mit „YES" (JA), um den Tausch abzuschließen.

WARTEZIMMER

Im Wartezimmer kannst du Seelen und Navis an das Spielmodul deines Freundes senden und sie von diesem empfangen.

- ACCEPT (ANNEHMEN): Du kannst Navis vom Spielmodul deines Freundes empfangen. Auf dem Navi, den du erhalten hast, erscheint der Spielername deines Freundes (bis zu drei Buchstaben oder Ziffern). Der Navi erinnert sich an den Kampfstil deines Freundes. Du kannst maximal sieben Navis von Freunden anmelden. Wenn du das Anschlagbrett in Mr. Higsbys Shop anschaust und ein Free Tournament (Freies Turnier) eröffnest, kannst du sogar alleine in einem Net Battle-Turnier kämpfen. (Siehe Seiten 128 und 131.)
- EN ROUTE: Schicke einem Freund Seelen und Navis.

FREE TOURNAMENT (FREIES TURNIER)

Während des Spiels kannst du einen Blick auf das Anschlagbrett in Higsbys Shop. Von dort aus kannst du Freie Turniere starten. In einem Freien Turnier spielst du mit sieben Navis, die du von deinen Freunden im Warteraum bekommen hast (das sind mit deinem eigenen insgesamt acht Navis). Solltest du keine acht Navis im Warteraum haben, spiel doch stattdessen den Normal Navi- oder den Heel Navi-Modus.

Nach dem Start des Turniers spielen die Navis der Reihenfolge nach, die du persönlich festlegst. Du kannst sie auch in den Warteraum zurückschicken.

BATTLE CHIP-GEHEIMNISSE

Eine Sammlung von Battle Chips und Profiwissen kann gute Kampfstrategie sind die Schlüssel zum Erfolg.

ATTACK POWER (ANGRIFFSKRAFT)

Bei Battle Chips, die einen Schadenswert haben, wird dieser Wert in einem Symbol angezeigt.

Du kannst versuchen, zu verstehen, aber konzentriere dich nicht ausschließlich auf Angriffsreichweite, Anzahl der Treffer usw. Schätze die Situation ein und [illegible] (Bei Support-Chips wird die Angriffskraft nicht angezeigt.)

TYPE SYSTEMS (TYPEN)

Es gibt 12 Chiptypen, jeder verfügt über [illegible] Chip. Die Typenbezeichnung (die 12 Typen [illegible] gelten.

[illegible] gleiche Chipkategorie verwendet, verdoppelt sich der Schaden.

CHIPCODES

Chipcodes werden alphabetisch angezeigt. Auf dem Vorbereitungsbildschirm kannst du Chips mit dem gleichen Chipcode wählen, auch wenn es sich um verschiedene Typen handelt. Nicht-alphabetische Chipcodes sind mit einem Stern gekennzeichnet. Du kannst sie als Joker verwenden und mit jedem beliebigen Chipcode wählen.

PROGRAM ADVANCE (PROGRAMM-FORTSCHRITT)

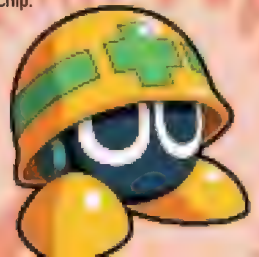
Wenn du Battle Chips zum Kombinieren auswählst, verschmelzen sie zu einem vollkommen neuen Chip. Diesen Vorgang nennt man Programm-Fortschritt. Versuche, solche Chips zu schaffen – sie sind unheimlich stark. Programm-Fortschritte, die du findest und kombinierst, sind im P.A. Memo im PET-Menü der Datenbibliothek aufgezeichnet.

HÄNDLER

Wenn du mehrere Chips in eine Chiptausch-Maschine gibst, kommt ein neuer Chip heraus. Die Chipart ist zufällig. Nachdem die Maschine den Chip ausgegeben hat, wird das Spiel automatisch gespeichert.

In Mr. Higsbys Shop findest du Zahlenhändler. Gib bis zu acht Lottozahlen ein. Wenn die Maschine diese Zahlen zieht, kannst du Chips und Gegenstände kaufen (ein Versuch pro Zahl). Du findest mehr über Lottozahlen heraus, indem du das Spiel spielst, gib dir also Mühe und versuche sie zu finden.

Wenn du Programmfehlerteile aus aller Welt hinbringst, gibt dir der Programmfehlerhändler einen neuen Chip.



GEGENSTÄNDE & TURNIERE

GEGENSTÄNDE, DIE MEGAMAN STÄRKER MACHEN
- HP MEMORY: Erhöht Megamans maximale HP auf 20.
- REGULAR UP: Erhöht normale Speicherkapazität von 1 auf 3.
- EXPANDED MEMORY: Erweitert die Navi-Veränderungs-Speicherkarte.
- SUB MEMORY: Erhöht die Anzahl der Subchips, die du tragen kannst, um 1.

- P-CODE: Schaltet Sicherheitswürfel aus. (Die meisten davon erhältst du von Stadtbewohnern.)
- BUG FRAGMENTS (PROGRAMMFEHLERTEILE): Sind als Geheimdaten überall in der Cyberwelt verstreut.

Dieses Spiel umfasst drei Turniere:
- Denson Town-Turnier
- Eagle-Turnier
- Red Sun-Turnier

Die Kämpfe für die Turniere sind nicht im Voraus festgelegt. Die Kämpfer werden zufällig gewählt. Deshalb sind auch die Kampfkombinationen mit deinen MEGAMAN™ BATTLE NETWORK 4-Freunden und den Seelen anders. Die einzige feststehende Grundbedingung ist, dass dein Navi bis zum Ende durchkommen muss. Das Spiel ist sehr vielschichtig, wenn du es also einmal um die 3 Welten geschafft hast, hast du wahrscheinlich noch lange nicht alle Aspekte des Spiels kennen gelernt. Solltest du am Ende des Spiels jene Navis bekämpfen wollen, gegen die du beim ersten Mal nicht gekämpft hast, wähle „CONTINUE". Wähle dann „BEGIN 2ND ROUND" (2. RUNDE STARTEN). Damit kannst du das Spiel mit Megamans gegenwärtigem Status und allen Chips, die du besitzt, noch einmal spielen.

SIEGESLEITFADEN

GEH VORSICHTIG MIT HP UM!
Auch nach dem Kampf regenerieren sich HP nicht. Vergiss nicht, im Kampf Recovery (Genesung), Sub-Chips usw. zu verwenden, um deine Energie wiederherzustellen. Du kannst deine HP auch regenerieren, wenn ein Energieball auf dem Ergebnisbildschirm erscheint.

BLEIBE IM FULL SYNCHRO!
Das Gefühlsfenster kehrt nach dem Ende des Kampfes wieder in den Normalstatus zurück. Wenn du einen Kampf aber im vollen Synchro-Status beendest, beginnst du den nächsten Kampf ebenfalls in diesem. Ganz egal, wo du ausjackst, feindliche Bosse bekämpfst usw. – du kehrst zum Normalstatus zurück.

ERKUNDE DEINE UMGEBUNG!
Erhöhe deine Siegeschancen, indem du das Schlachtfeldterrain gut ausnutzt. So lässt sich zum Beispiel die Graswand leicht verbrennen und deine Angriffskraft vom Feuertyp verdoppelt sich. Wenn du deine elektrische Kraft auf einer Eiswand verwendest, verdoppelt sich ihre Angriffskraft ebenfalls.

UNTERHALTE DICH MIT MEGAMAN
Wenn du nicht weiterweißt oder in Schwierigkeiten gerätst, drücke die L-Taste, um dich mit Megaman zu unterhalten. Er kann dir Ratschläge geben.

HALTE EIN NICKERCHEN
Wenn du nichts zu tun hast, halte in Lans Zimmer ein Nickerchen. Sobald du wieder aufwachst, beginnt ein neuer Tag – und ein neues Abenteuer.

NIMM DICH VOR PROGRAMMFEHLERN IN ACHT!
Während eines Kampfes können Programmfehler in der Navi-Veränderung auftreten. Überprüfe Megaman auf dem Megaman-Bildschirm des PET-Menüs. Sobald ein Programmfehler auftritt, verändert sich seine Gestalt.

MR. HIGSBYS REQUEST SERVICE
Probiere Mr. Higsbys Chip-Wunschservice aus. Chips in der Datenbibliothek werden auf einer Liste angezeigt, aus der du alle Chips mit einem Namen auswählen kannst. Mische sie in deiner eigenen Bibliothek, um sie zu vergleichen und zu verwenden. Sei aber vorsichtig, manche Chips kannst du nicht bekommen.

KOOPERIERE MIT DEINEN RED SUN-FREUNDEN!
Die Navi Chip SP-Angriffsstärke hängt von deiner Bestzeit ab. Je öfter du mit deinen RED SUN-Freunden um die Wette spielst, desto stärker werden eure SPs. Vergleicht also regelmäßig eure Rekorde!

KÄMPFE GEGEN DIE BLUE MOONS!
Nachdem du den Great Battle zum ersten Mal abschließt, erscheint der Meteor Red Sun Giga Class Chip und du kannst ihn bekommen. Seine Angriffskraft hängt von deinen Kampfergebnissen ab, halte den Great Battle also öfters mit deinen BLUE MOON-Freunden ab!

WARTEZIMMER-NAVIS
Wenn sich ein BLUE MOON-Navi im Wartezimmer befindet, schließt er sich dem Turnierkampf in der Geschichte an. Stelle sicher, dass du alle verschiedenen Navi-Arten sammelst!

SOMMAIRE

[illegible] L'univers de Megaman
[illegible] Cyber Claim !
52 Personnages
[illegible] Instantanés Multijoueur
[illegible] Lancement
[illegible] Commandes
[illegible] Action !
[illegible] Internet
[illegible] Combattre
72 Soul Unison
74 Red Soule
[illegible] L'écran du [illegible]
[illegible] Navi Customizer
[illegible] Fonctions Réseau
[illegible] Tournoi libre
[illegible] Secrets de Battle Chip
[illegible] Échangeurs
[illegible] Objets
[illegible] Tournoi
[illegible] Dictionnaire

Les deux versions de ce jeu, BLUE MOON et RED SUN, font partie de MEGAMAN™ BATTLE NETWORK 4. Quelle que soit la version dont tu disposes tu pourras profiter de la plupart des fonctions Réseau décrites dans ce manuel.

L'UNIVERS DE MEGAMAN

Nous sommes en 200x...
C'est l'ère de l'Internet hyper-rapide et tout le monde possède son combiné portable, appelé 'PET', pour 'Personal Terminal'.

Cet objet, une évolution issue du téléphone portable, est doté des fonctions du téléphone et du courrier électronique.
Il est très pratique car il contient également des documents textes et des journeaux. En plus, il comprend un programme humanoïde appelé 'Net Navi' qui offre des tas de fonctions sur le réseau, et prend la place de son propriétaire humain.

Une société en réseau — c'est très pratique, mais pas toujours une sinécure ! Les virus informatiques posent des problèmes. Pour se protéger de ces virus les gens doivent doter leur Net Navi de programmes de défense appelés 'Battle Chips' (Chips de combat).
L'action consistant à se servir des Battle Chips pour attaquer les virus informatiques s'appelle le 'Virus Busting' (Destruction de virus).

MEGAMAN™ BATTLE NETWORK
C'est le premier jeu de la série. Tu affrontes la maléfique société secrète WWW, dont le but est de détruire le monde du Net ! Grâce à tous les efforts de Lan, les activités des hackeurs ont presque été stoppées.

Mais on ne sait toujours pas exactement où est passé l'affreux Dr. Wily, le chef des méchants de l'histoire...

MEGAMAN™ BATTLE NETWORK 2
Dans le second jeu de la série tu affrontes le terrible Gospel, la mafia du Net qui a remplacé le WWW !

Lan et ses amis livrent un âpre combat après avoir été débordés par les opérations d'infiltration de Gospel. Qu'est-ce que tout cela peut-il bien cacher ?

MEGAMAN™ BATTLE NETWORK 3
Dans ce numéro trois de la série tu affrontes un Dr. Wily ressuscité ! Dans un combat désespéré, Lan et ses amis fournissent un dernier effort colossal à l'aide de données interdites dans "The Great Disaster" (Le grand désastre) !

CYBER CLASH

Cinq mois se sont écoulés depuis le dernier combat contre le Dr. Wily. Enfin, Lan et Megaman, maintenant en classe de CM2, reviennent pour raconter l'histoire de la base secrète du WWW. Tous deux n'ont plus qu'une envie : retrouver une vie paisible.

Un samedi, après le petit déjeuner, Lan et Papa vont faire des courses. Par hasard, ils tombent sur Mayl devant le magasin de Hi-Fi. Mayl pousse Lan à acheter un appareil. "Avec ces chaînes tu as les Roll et Glide cyber. Pourquoi ne pas essayer un système avec jack-in ?"

Sur les conseils de Mayl, Lan envoie une cyber stéréo à Megaman.

Personne ne s'aperçoit qu'un cyberbot à l'air suspect appelé Shademan rôde dans le cyber-espace.
"Ha, ha, ha ! C'est le moment rêvé", ricane Shademan avec ses petits yeux d'acier.
Son affrontement avec Megaman marque le début d'un terrible combat dans le cyber-espace !

Mais que cache la soif de pouvoir de Shademan ?

PERSONNAGES

Lan est en CM2 à l'école élémentaire d'ACDC dans la ville d'ACDC. C'est un élève moyen, mais ses compétences en 'Virus Busting' sont ce que l'on fait de mieux. Son meilleur ami est Megaman, son Net Navi. Dans les 'Net Battles' ces deux-là forment une équipe redoutable.

La meilleure amie d'enfance de Lan, Mayl, est dans la même classe que lui. Elle est toujours là pour l'aider. Roll est son Net Navi. Ces deux-là constituent une équipe très unie avec Lan et Megaman.

Dex est un peu la petite terreur de l'école. Son Net Navi Gutsman est un personnage puissant qui se vante d'être très fort. Mais lors des 'Net Battles', ces deux-là n'ont aucune chance de vaincre Lan et Megaman.

PERSONNAGES (SUITE)

[illegible] adore être la "gosse de riche" de service. Elle est assez intelligente pour être dans la classe de Lan alors qu'elle a deux ans de moins que les autres élèves. Glide, son Net Navi, est correct et digne - comme un maître d'hôtel !

Élève de CM2 et combattant du Net sponsorisé par le gouvernement, [illegible] est relax et compétent. Il s'est tiré de nombreux cyber-problèmes. Protoman, son Net Navi de haute-technologie, est lui aussi relax et calme - et craint par les criminels du Net !

Le père de Lan, [illegible], est le génie qui a créé le Net Navi. Il en connaît donc tous les programmes. Ses recherches scientifiques l'obligent à rester dans son laboratoire.
Heureusement, la mère de Lan, [illegible], est très organisée, ce qui lui permet de gérer à merveille la vie du foyer.

Avant d'être nommé professeur à l'école élémentaire d'ACDC, [illegible] était agent secret pour le WWW. Après une formation, il a ouvert un café dans la ville d'ACDC. Son savoir en Battle Chips est considérable et sans cesse remis à jour.

INSTALLATION MULTIJOUEUR

GBA LINK CABLE

CETTE CARTOUCHE INCLUT UN MODE MULTI-JOUEURS QUI NÉCESSITE UN CABLE GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™.

BRANCHER LE CÂBLE GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™

IL FAUT

2 systèmes Game Boy Advance™

2 cartouches de MEGAMAN™ BATTLE NETWORK 4

1 câble Game Boy Advance™ Game Link™

BRANCHEMENT

1. Vérifie que les deux systèmes Game Boy Advance™ sont hors tension.
2. Insère une cartouche de MEGAMAN™ BATTLE NETWORK 4 dans chaque Game Boy Advance™.
3. Branche le câble Game Boy Advance™ Game Link™ aux connecteurs d'extension externe des deux Game Boy Advance™.
   Le système branché à la plus petite prise correspond au Joueur 1.
4. Allume les deux systèmes.

Le câble Game Boy Advance™ Game Link™ peut mal fonctionner si :
- il ne correspond pas au système Game Boy Advance™,
- il n'est pas branché correctement ou s'il a été débranché
- pas de deux systèmes Game Boy Advance™ sont branchés.

MENU PRINCIPAL

Dans l'écran titre, appuie sur START pour afficher les deux options qui lancent le jeu.
(Si tu joues pour la première fois et que tu n'as pas encore sauvegardé de partie, l'option 'CONTINUE' ne s'affichera pas.)

NEW GAME - Pour commencer une nouvelle partie depuis le début.

CONTINUE - Reprendre une partie là où tu l'as sauvegardée.
(Voir page 80.)

SOFT RESET (Réinitialisation)

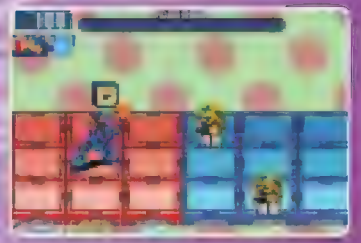
Appuie sur START, SELECT et sur les boutons A et B en même temps à tout moment pour réinitialiser la partie et revenir à l'écran titre. Utilise cette fonction quand tu veux repartir de là où tu as fait ta dernière sauvegarde.

ÉCRAN DE JEU

Dans l'écran de jeu tu contrôles Lan dans le monde réel et Megaman dans le monde cyber.

- Manette + – Déplacer le personnage
- Bouton A - Parler/Examiner
- Bouton B - Fermer un menu et Mouvement rapide
- Bouton R - 'Jack-in' (monde réel) 'Jack-out' (monde cyber)
- Bouton L - Parler à Lan (monde réel) - Parler à Megaman (monde cyber)
- START - Ouvrir l'écran du PET
- SELECT - Passer la démo

COMMANDES (SUITE)



ÉCRAN D'ACTION DE COMBAT

- Manette + - Déplacer Megaman
- Bouton A - Utiliser un Battle Chip
- Bouton B - Tirer/Maintenir enfoncé pour charger les tirs
- Bouton R ou L - Aller à l'écran de Combat Custom (quand le témoin Custom est plein)
- START - Pause
- SELECT - Non utilisée

ACTION !

LE MONDE RÉEL
Dans le jeu, tu avances en passant du monde réel au monde cyber. Dans le monde réel tu joues avec Lan.

PARLER/EXAMINER - Appuie sur le bouton A pour parler à une personne proche, ou examiner ce que tu as trouvé.

MOUVEMENT RAPIDE - Appuie sur le bouton B + Manette + pour bouger rapidement comme sur des rollers.

PARLER À MEGAMAN - Appuie sur le bouton L quand tu es sur l'écran de jeu pour parler à Megaman, qui est à l'intérieur du PET. Si tu as des problèmes et que tu ne sais plus quoi faire, essaie de demander un conseil à Megaman.

JACK-IN - Le 'jack-in' sur le signal du PET qui te permet d'envoyer Megaman dans le monde cyber. Pour faire un 'jack-in' à partir du monde réel mets-toi face aux instruments électroniques d'un ordinateur et appuie sur le bouton R.

LE MONDE CYBER
Dans le monde cyber tu joues avec Megaman [illegible] ennemis et résous différents problèmes tout en [illegible] des invasions de virus.

PARLER/EXAMINER - Appuie sur le bouton A [illegible] avec le programme et examiner des objets. Pen[illegible] [illegible] [illegible]

MOUVEMENT RAPIDE - Appuie sur le bouton B + Manette + pour bouger rapidement.

PARLER AVEC LAN - Appuie sur le bouton L à [illegible] l'écran de jeu pour parler à Lan. Si tu es coinc[illegible] demander conseil.

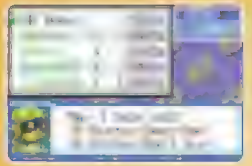
JACK-OUT - Appuie sur le bouton R pour quitter le monde cyber. Attention - il arrive que Megaman ne puisse pas faire de 'jack-out'.

INTERNET

Quand tu fais un 'jack-in' dans la salle de Lan, tu peux aller sur Internet et explorer ce monde fascinant.

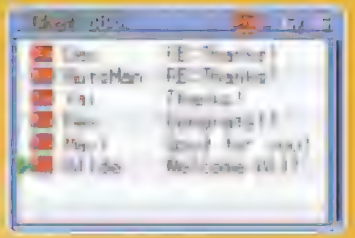
CUBE DE SÉCURITÉ

Cet objet protège l'Internet des virus et autres ennemis. Il garde l'entrée des pages d'accueil, et si tu obtiens le P Code du propriétaire d'une page tu peux désactiver le Cube de sécurité.



MAGASIN

Quand tu parles à un marchant du Net, l'écran du Magasin s'affiche. Déplace le curseur sur l'objet de ton choix et appuie sur le bouton A. Les Chips et les programmes Navi que tu n'as pas encore sont affichés en vert. Appuie sur le bouton R pour afficher une description de l'objet.



PANNEAU D'INFORMATIONS

Les pages d'accueil des amis de Mayl, Dex et Lan sont toutes connectées sur l'Internet. Consulte le Panneau d'informations pour les lire et récupérer de précieux renseignements.

TRANSMISSION MEGAMAN

Les ennemis et les virus envahissent souvent les appareils électroniques du monde réel.
Lorsque cela arrive, fais un 'jack-in' vers le monde cyber et envoie Megaman s'occuper des affreux méchants. Même si rien ne se passe, tu peux toujours faire un 'jack-in' pour explorer le monde cyber. Observe bien l'écran de jeu pour trouver les endroits et objets vers lesquels tu pourras faire un 'jack-in'.

COMBATTRE

L'ÉCRAN 'CUSTOM' (PERSONNALISER)

Si tu rencontres un ennemi dans le monde cyber tu dois combattre. Tu commences par être transporté dans l'écran 'Custom' où tu peux choisir un chip à envoyer à Megaman. Cinq chips sont choisis au hasard à partir du dossier Chip et affichés dans la zone de sélection de chip. De là, choisis un chip à envoyer à Megaman. Place le curseur sur le chip de ton choix et appuie sur le bouton A. Appuie sur le bouton R pour afficher une description du chip avant de le sélectionner.

COMMENT CHOISIR LES BATTLE CHIPS

En général il faut choisir un chip à la fois. Mais si tu remplis les conditions affichées à droite, tu peux choisir jusqu'à cinq chips en même temps et les utiliser stratégiquement. (Les chips qui ne sont pas choisis dans un groupe sont en gris dans la liste de sélection de Chips.)

ENVOYER DES DONNÉES

Une fois que tu as choisi un chip, place le curseur sur OK et appuie sur le bouton A. Tu seras transporté dans l'écran 'Battle Action' où tu pourras jouer avec Megaman.

COMMANDES UNISON

Ces commandes permettent d'utiliser des 'Souls' (Esprits). Après avoir choisi un chip qui correspond à un esprit qui veut se transformer, sélectionne la commande Unison pour le transformer en Chip Unison. (Voir page 73.)

FENÊTRE ÉMOTION

Le statut émotionnel de Megaman s'affiche dans cette fenêtre.

Au début son statut est NORMAL, mais s'il reçoit des coups ou subit un Counter (Contre) (voir page 70), sa condition se dégrade.

FUIR

Appuie sur le bouton L pour t'enfuir. Réussir à s'enfuir dépend du hasard - plus l'ennemi est fort, plus il est difficile de s'échapper.

COMBATTRE (SUITE)

L'ÉCRAN ACTION

Une fois que tu as choisi un chip dans l'écran 'Custom' tu passes à l'écran Action, où tu contrôles Megaman. Pulvérise l'ennemi à l'aide des données de Chip que tu as ramassées.

ZONES D'ATTAQUE

Megaman se déplace dans la zone rouge. L'ennemi se déplace dans la zone bleue. Personne ne peut pénétrer dans la zone adverse, mais parfois, avec une attaque spéciale, il est possible de l'envahir temporairement.

LE 'ROCK BUSTER'

Utilise le bouton B pour lancer le Rock Buster. Cette arme a à chaque fois de munitions, et plus tu es proche de l'ennemi plus elle est facile à utiliser. Maintiens le bouton B enfoncé pour lâcher une attaque chargée !

UTILISER UN CHIP

Utilise le bouton A pour activer les données de Chip envoyées à Megaman à partir de l'écran 'Custom'. Les données de Chip apparaissent au-dessus de Megaman. En bas à gauche tu peux voir le chip que tu as utilisé et sa puissance d'attaque.

LE TÉMOIN 'CUSTOM'

Dès que l'action commence, le témoin Custom commence à se remplir. Quand il est plein appuie sur le bouton L ou R pour retourner dans l'écran 'Custom'. Si tu finis un chip pendant que l'écran 'Custom' pour fournir d'autres données de chip à Megaman.

COMBATTRE (SUITE)

L'ÉCRAN DE RÉSULTATS

[illegible] Megaman [illegible] l'écran Résultats. Il affiche le temps passé à terminer le niveau, ton niveau de Busting et les données acquises. Le niveau de Busting dépend de la technique de 'Virus Busting' (Destruction de virus).

- SECRETS DU NIVEAU DE BUSTING - Plus ton niveau de Busting augmente [illegible] peux acquérir des données puissantes. [illegible] déjà utilisées par l'ennemi. [illegible] rapidement. Mais il existe d'autres [illegible] découvre !

LE 'COUNTER' (Contre)

Quand tu penses que ton adversaire va attaquer, tu [illegible] Si ton Counter est précis, [illegible] La fenêtre d'émotion de Megaman passera [illegible]

LA FENÊTRE D'ÉMOTION

[illegible]

[illegible] Megaman [illegible]

[illegible] SYNCHRO - (Synchro totale) Anticipe un Counter ennemi et la puissance du [illegible] suivant est doublée pour un coup. Utiliser un chip qui a déjà une puissance [illegible]que doublée annule le statut 'Full Synchro'.

[illegible] (Inquiet) Megaman perd confiance et le 'Soul Unison' devient [illegible]

[illegible] Megaman devient rouge et se penche en arrière. La puissance [illegible]

[illegible] devient méchant il ne peut plus faire de 'Soul [illegible] perdre, quelque chose de surprenant peut se [illegible]

LE 'SOUL UNISON'

Au fil du jeu, les esprits de ceux avec qui tu t'es battu en tournoi viennent s'unir à Megaman. Cela s'appelle le 'Soul Unison'. Quand tu gagnes un esprit, l'écran Megaman de ton PET affiche la Navi Mark. Tu peux unifier ces esprits quand tu es au combat. Quand tu unifies un esprit, Megaman adopte une forme qui ressemble au Navi de cet esprit. Il peut aussi adopter les aptitudes spéciales de cet esprit.
Megaman retrouve sa forme originale après trois tours. Tu ne peux pas transformer Megaman dans le même esprit deux fois au cours du même combat.

Un système de Chip est utilisé pour le 'Soul Unison' :

- ROLL SOUL - pour récupérer
- GUTS SOUL - pour briser la terre
- WIND SOUL - élément de vent
- SEARCH SOUL - élément invisible
- FIRE SOUL - élément de feu
- THUNDER SOUL - élément électrique

COMMANDES UNISON

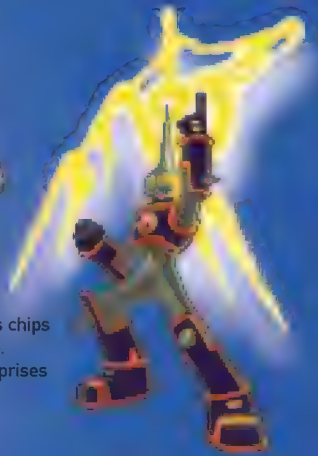
Une fois sélectionné le chip correspondant à l'esprit que tu veux utiliser, choisis une commande Unison en bas de la fenêtre 'Custom'. (Tu ne peux pas utiliser la fonction Unison avec les chips Regular.) Une fois fait, le chip que tu as choisi sera transformé en chip Unison. Sélectionne OK pour passer dans l'écran Action où le Soul Unison est activé automatiquement.

RED SOULS

ROLL SOUL
TYPE : aucun
ATTAQUE STOCKÉE : Roll Arrow
CARACTÉRISTIQUES : restaure 10 % de la totalité de tes HP (points de vie).

GUTS SOUL
TYPE : aucun
ATTAQUE STOCKÉE : Gut Punch
CARACTÉRISTIQUES : ajoute +30 à tes chips sans attribut et de démolition de terre.
Appuie sur le bouton B à plusieurs reprises pour activer la mitrailleuse Gut Man.

THUNDER SOUL
TYPE : Electricité
ATTAQUE STOCKÉE : Rabi Ring
CARACTÉRISTIQUES : les chips sans attribut et à l'élément électrique sont paralysantes.



FIRE SOUL
TYPE : Feu
ATTAQUE STOCKÉE : Fire Arm
CARACTÉRISTIQUES : déploie un mur d'herbe
Stocke les chips à élément de feu pour pouvoir utiliser le Fire Arm.

[illegible]
TYPE : aucun
ATTAQUE STOCKÉE : Fujin Rocket
CARACTÉRISTIQUES : détruit les barrières ennemies.
Aspire et rejette les zones où se trouvent les ennemis.
Passe par-dessus les fossés. Utilise le bouton Air pour exécuter un tir dans les airs.

[illegible]
TYPE : aucun
ATTAQUE STOCKÉE : Scope Gun
CARACTÉRISTIQUES : recherche les ennemis cachés.
Lorsque le bouton Shuffle apparaît sur l'écran "Custom", tu peux changer de chip.

L'ÉCRAN PET

Appuie sur START dans l'écran de jeu pour entrer dans l'écran PET.

[illegible]

Le dossier Chip contient tous les chips dont tu te sers en combat.
Tu commences avec un dossier, que tu peux modifier.
Au fil du jeu, tu peux gagner deux dossiers Chip et un dossier de sauvegarde, mais tu ne peux pas modifier le dossier de sauvegarde. (Tu peux modifier les dossiers envoyés par d'autres personnes.)

- Le dossier qui porte le nom 'EQUIP' est celui que tu es en train d'utiliser. Choisis le dossier que tu veux, appuie sur le bouton A et sélectionne 'EQUIP'.

- Choisis un dossier à modifier, appuie sur le bouton A et sélectionne 'EDIT' (Modifier). Tu passeras à l'écran de modification de dossier.

[illegible]

Dans l'écran 'EDIT', utilise la manette + ⬅/➡ pour passer du dossier au sac à dos. Avec ⬆/⬇ tu sélectionnes un chip, puis choisis celui que tu veux mettre à la place. Ainsi, tu échanges les deux chips. Appuie deux fois sur le bouton A pour n'envoyer que les chips. Appuie sur START pour trier le chip ou sur les boutons L/R pour faire dérouler la page suivante.

[illegible]

Les Battle Chips sont divisés en trois catégories selon leurs capacités :

- CHIP REGULAR - cadre gris

- CHIP MEGA CLASS - cadre bleu

- CHIP GIGA CLASS - cadre rouge

L'ÉCRAN PET (SUITE)

MODIFIER UN DOSSIER

• Essaie de toujours avoir le maximum de 30 chips dans tes dossiers.
• Tu peux mettre un maximum de quatre chips par type de dossier. (S'ils portent le même nom, les chips sont les mêmes, même si leurs codes sont différents.)
• Tu peux mettre un maximum de cinq chips Mega Class dans un dossier et un seul chip Giga Class. Tous doivent être différents les uns des autres.

[illegible]

Les chips Regular apparaissent dans la liste de sélection de chips de l'écran 'Custom'. Si tu débrouilles pour bien les incorporer à ta partie, tu es certain d'être victorieux. Dans l'écran Dossier, place ton curseur sur le chip que tu veux désigner comme chip Regular et appuie sur SELECT. Quand le cadre s'affiche, ce chip est considéré comme chip Regular. Si la taille d'un chip est plus petite que la mémoire de base, tu ne pourras pas le désigner comme chip Regular. Utilise les objets pour augmenter la capacité de ta mémoire de base. (Voir page 87.)

SUB CHIPS

Les Sub Chips sont utilisés dans l'écran de jeu du monde cyber. Tu peux te les procurer au magasin et à partir des données mystères. Contrairement aux Battle Chips ils ne peuvent servir qu'une fois.

• MINI ENERGY - Restaure tes HP (Points de vie) à 50.
• MAXI ENERGY - Restaure tes HP complètement.
• STEALTH DASH - Tu ne rencontreras que des virus très costauds pendant de courtes périodes.
• UNTRAP - Déjoue les pièges des données mystères.
• ENEMY SEARCH - Te permet de rencontrer les virus en face à face.
• OPEN LOCK - Débloque les verrous des données mystères.

[illegible]

La 'Library' est une galerie contenant les images des Battle Chips. Les données des chips gagnés y sont enregistrées, et tu peux les consulter quand tu veux. Les chips sont classés par catégorie, en commençant par les chips Regular. Appuie sur la manette + ➡ pour faire défiler les chips Mega Class. Giga Class et les mémos P.A. Plus il y a d'étoiles à la droite du nom du chip plus il sera difficile à acquérir. Alors, sauras-tu gagner tous les chips ?

[illegible]

Voir une liste des combinaisons de Programmes Avancés. (Voir page 85). Tu ne peux voir que les Programmes Avancés que tu as activés.

[illegible]

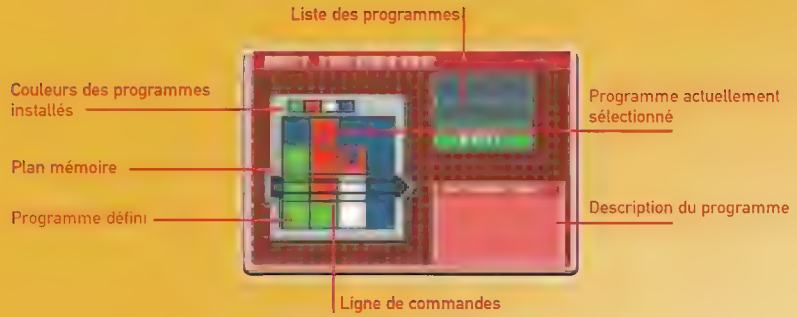
Voir le statut de Megaman au fil du jeu. À partir de cet écran tu peux accéder à l'éditeur de Navi et à l'écran des records.

[illegible]

Voir le Record de Temps passé de ton niveau de 'S Busting' sur le SP de chaque Navi. Avec 'My Record' et 'RS' tu peux comparer tes records RED SUN et ceux de tes amis pour voir qui est le meilleur. Si tu améliores ton record RS la puissance d'attaque de ton Navi Chip SP augmente.
Compare tes records avec tes amis RED SUN !

• E-MAIL - Lire les courriels qui sont destinés à Lan. Utilise les touches ⬆/⬇ du curseur pour choisir le courriel à lire.
Appuie sur les boutons L/R pour tourner les pages.
• OBJETS CLÉS - Voir les descriptions des objets que tu possèdes.
Utilise la Manette + pour passer d'un objet à l'autre.
• COMMUNICATION - Communiquer et échanger des chips avec tes amis.
(Voir page 83.)
• SAVE - Sauvegarder ta progression dans le jeu. Sélectionne CONTINUE dans le menu principal pour reprendre une partie de l'endroit où tu l'as enregistrée.

NAVI CUSTOMIZER (GESTIONNAIRE DU NAVI)



LE GESTIONNAIRE DU NAVI

Au fil du jeu, une fonction appelée 'Navi Customizer' s'ajoute au PET.
Utilise-la pour renforcer les capacités de ton système Navi en le combinant avec des programmes.
Pour aller dans cet écran commence par sélectionner l'écran du PET, puis l'écran de Megaman et ouvre le NAVI CUSTOMIZER.

• Utilise les touches ⬆/⬇ de la Manette + dans la liste des programmes pour choisir celui que tu veux installer. Appuie sur les boutons L/R pour tourner les pages. La partie de programme sélectionnée s'affiche en haut du Plan mémoire.
Appuie sur le bouton A pour la mettre en place.
• Pour retirer une partie de programme qui figure déjà sur le Plan mémoire, utilise la Manette + ⬅. Le curseur se déplace en haut du Plan mémoire. Quand tu as sélectionné un programme à retirer, les options RETURN/MOVE (RETOUR/DÉPLACER) s'affichent. Sélectionne 'RETURN' (Retour). Si tu sélectionnes 'MOVE' (Déplacer) tu pourras renvoyer le programme dans le Plan mémoire.
Appuie sur SELECT pour retirer toutes les parties d'un seul coup.

RÈGLES DE PROGRAMMATION

Il existe quatre règles pour placer des programmes. Si tu les respectes tout sera plus facile !
• RÈGLE 1 — Place les parties de programme de manière à ce qu'elles apparaissent en haut de la ligne de commandes.
• RÈGLE 2 — Tu ne dois pas placer de parties supplémentaires au-dessus de la ligne de commandes.
• RÈGLE 3 — Tu dois placer les couleurs correspondantes les une à côté des autres.
• RÈGLE 4 — Tu peux installer jusqu'à quatre programmes de couleurs différentes.
Les couleurs que tu installes s'affichent dans la partie supérieure du Plan mémoire.

RUN (LANCER)

Une fois le programme réglé, sélectionne 'RUN' (appuie sur START pour placer le curseur rapidement sur 'RUN'). Quand OK! s'affiche cela veut dire que tu as terminé la programmation.

BUGS !

Dans cette phase, si tu ne respectes pas les règles cela provoquera un Bug et la condition de Megaman se dégradera. Un bug est un problème causé par une erreur de programmation. Si tu achèves la phase de programmation en y laissant un bug, des choses étranges arriveront à Megaman en plein combat, et les programmes que tu as installés cesseront de fonctionner. Tu peux utiliser ce genre de stratégie pendant un combat... c'est à toi de voir !

FONCTIONS RÉSEAU

Dans ce jeu, tu peux échanger les programmes et les chips, faire des combats Net et t'amuser avec tes amis de plein d'autres manières en utilisant un câble Game Boy Advance™ Game Link™ (vendu séparément). Installe ton réseau en suivant les instructions de la page 56. Ensuite, sélectionne NETWORK (RÉSEAU) dans l'écran du PET. Arrivé dans l'écran 'Network', sauvegarde ta partie. Ensuite, la partie sera sauvegardée automatiquement après que tu auras fait des échanges ou un combat Net.

NET BATTLE

Fais des combats sur le réseau avec tes amis.

1. Choisis entre trois modes de jeu :
- SINGLE BATTLE - Pour faire un duel
- TRIPLE BATTLE - Gagne 2 combats sur 3
- GREAT BATTLE - Mode 'Triple Battle' spécial réservé à ce jeu (ce mode n'est disponible qu'une fois que tu as terminé le jeu et vu les données sauvegardées du final)

2. Choisis le type de combat pour le mode suivant :
- PRACTICE - Victoires et défaites ne sont pas comptabilisées dans ce mode d'entraînement.
- ACTUAL - Victoires et défaites servent à calculer le résultat final. Sache aussi que le gagnant peut prendre un chip au perdant. (S'il ne reste plus qu'un chip Giga Class au perdant, ce type de combat ne sera pas disponible.)

3. Le combat commence lorsque les deux joueurs ont sélectionné le même mode de jeu.
Les règles suivantes s'appliquent :
- Le joueur qui supprime tous les HP de son adversaire a gagné.
- Le 15ème tour est le dernier. Même s'il reste des HP aux deux joueurs, le combat prend fin lorsque le compte à rebours du jeu est terminé. Les dégâts subits par les deux joueurs sont calculés et comparés. Le joueur ayant causé le plus de dégâts l'emporte (quel que soit le nombre de HP qui lui reste).

COMPARER

- COMPARE LIBRARY - Quand tu compares les archives, si tu remarques un chip que tu n'as pas dans celles d'un ami, le nom de ce chip sera enregistré dans les tiennes. Une fois que tu connais le nom du chip, il est possible de l'acquérir en utilisant les services de requête de M. Higsby (Voir page 89.)
- COMPARE RECORDS - Comparer les records RS de 'Temps passé' avec tes amis pour voir qui est le meilleur. En améliorant les records RS, la puissance d'attaque du Navi Chip SP augmente, alors mieux vaut partager tes forces avec celles de tes amis RED SUN.

ÉCHANGER

- BATTLE CHIP TRADING - Tu peux échanger des chips contenus dans ton sac à dos mais seulement un par un (sauf pour les chips Giga Class, qui ne peuvent s'échanger). Avec un ami, choisissez les chips, puis sélectionnez 'YES' pour valider l'échange. Si tu es le seul à vouloir donner un chip et que ton ami ne veut pas, tu dois sélectionner 'YES' et ton ami doit sélectionner 'NONE' (Aucun).
- PROGRAM TRADING - Une fois que tu as un 'Navi Customizer' (Gestionnaire de Navi) tu peux échanger des programmes. Toi et ton ami devez choisir 'PROGRAMS', puis 'YES' pour valider l'échange.

LA SALLE D'ATTENTE

La salle d'attente te permet d'échanger des 'Souls' (Esprits) et des Navis avec tes amis de X4.
- ACCEPT - Tu peux recevoir des Navis des tes amis de X4. Sur le Navi reçu, le nom tapé par ton ami (trois lettres ou chiffres maximum) s'affichera. Le Navi gardera en mémoire les méthodes de combat de ton ami. Tu peux enregistrer jusqu'à sept Navis d'amis. En consultant le tableau du magasin de M. Higsby et en lançant un 'Free Tournament' (Tournoi libre), tu peux même participer à un Tournoi sur le Net tout seul. (Voir pages 84 et 87.)
- EN ROUTE — Pour envoyer des 'Souls' (Esprits) et des Navis à un ami.

TOURNOI LIBRE

Au fil du jeu, consulte le tableau 'Free Space' au magasin de M. Higsby. De là, tu peux ouvrir des 'Free Tournaments' (Tournois libres). En Tournoi libre tu peux jouer avec sept des Navis envoyés par tes amis dans la Salle d'attente (huit Navis au total, le tien inclus). Si tu ne disposes pas de huit Navis dans la Sa d'attente tu peux entrer en mode 'Navi normal' ou 'Navi Heel' à la place.
Au cours du tournoi les Navis jou chacun leur tour. Quand ce n'est p toi de jouer, tu peux reg les autres Navis.

Si tu veux les passer, appuie sur SELEC pour arrêter la compétition. Si tu

SECRETS DE BATTLE CHIPS

Collectionner les Battle Chips et développer une bonne stratégie de combat est la clé du succès.

PUISSANCE D'ATTAQUE

l'ennemi en un seul coup est affiché.
En général, avoir une grosse puissance d'attaque est un avantage, mais ne te contente nombre de coups. Évalue les situations et utilise tes chips en fonction. (Les chips de type Support n'affichent pas la puissance d'attaque.)

SYSTÈME DES TYPES

Il y a 12 types de chips, chacun avec différentes ut Unison'. Les 12 types sont divisés nnemi qui dispose de la même catégorie de chip, les dégâts sont doublés.

CODES DE CHIPS

lettres. Dans l'écran 'Custom' tu peux choisir les chips avec le même code de chip, même s'ils sont de type différent. Les codes de chips utilisant pas de lettres sont marqués d'une étoile. Ces sont des jokers et tu peux les sélectionner avec n'importe quel autre cod de chip.

PROGRAMME AVANCÉ

Quand tu sélectionnes des Battle Chips à combiner, ils fusionnent et se transforment en un chip que tu n'as jamais vu. Cela s'appelle un Programme Avancé. Essaie d'en créer ils sont très puissants. Les Programmes Avancés que tu trouves et combines sont enregistrés dans le Mémo P.A. dans les archives de l'écran du PET.

ÉCHANGEURS

Si tu mets plusieurs chips dans une machine à échanger les chips, un nouveau chip sera créé. Le type du chip qui en ressort est décidé au hasard. Quand le chip sort de la machine, le jeu est sauvegardé automatiquement.

Tu trouveras des échangeurs de nombres dans le magasin de M. Higsby. Entre jusqu'à huit chiffres de loterie. Si la machine tombe sur ces chiffres tu peux gagner des chips et des objets (un essai par chiffre). Tu peux apprendre des choses sur ces chiffres de loterie en jouant au jeu, alors fais de ton mieux pour les trouver.

Si tu rapportes des fragments de Bug de ton aventure, l'échangeur de fragments de bug te fera gagner un nouveau chip.

OBJETS & TOURNOIS

OBJETS AUGMENTANT LA FORCE DE MEGAMAN
- HP MEMORY - Augmente les HP (Points de vie) maxi de Megaman de 20.
- REGULAR UP - Augmente la capacité classique de mémoire de 1 à 3.
- EXPANDED MEMORY - Augmente le Plan mémoire du Navi Customizer.
- SUB MEMORY - Augmente le nombre de Sub Chips que tu peux posséder de 1.

- P CODE - Élimine les Cubes de sécurité. (Tu obtiens la plupart d'entre eux auprès des gens que tu rencontres.)
- BUGS FRAGMENTS - Répandus partout dans le monde cyber sous forme de Données mystères.

Dans ce jeu, tu progresses en faisant trois tournois (Tournaments').
- Denson Town Tournament
- Eagle Tournament
- Red Sun Tournament

Les forces en présence ne sont pas déterminées. Pour les débutants, les combattants sont choisis au hasard. Ceci explique pourquoi les combinaisons de combats de tes amis de X4 et les 'Souls' sont différents. Une des missions de ton Navi est d'atteindre la fin. Le jeu est si riche que, quand tu auras terminé les 3 mondes pour la première fois tu n'auras probablement pas découvert tous les aspects du jeu. Si tu veux affronter les Navis que tu n'as pas affrontés la première fois, sélectionne 'CONTINUE' après avoir terminé afin d'afficher l'écran 'Continue'. Ensuite, sélectionne 'BEGIN 2ND ROUND' (Commencer la 2ème manche). Tu pourras rejouer avec le statut de Megaman ainsi qu'avec tous les chips que tu possèdes.

GLOSSAIRE

GARDE UN OEIL SUR LES HP (Points de vie) !
Même lorsque la bataille est finie, tes HP ne se rétablissent pas. Pendant la bataille, n'oublie pas d'utiliser les Recovery Chips (Récupération) et les Sub chips entre autre pour restaurer ton énergie. Tu verras tes HP se rétablir lorsqu'une boule d'énergie apparaîtra sur l'écran de résultats.

RESTE EN FULL SYNCHRO !
La fenêtre d'émotion redevient normale lorsque la bataille prend fin. Mais si tu termines une bataille en statut 'Full Synchro', tu commenceras la prochaine avec le même statut. A chaque fois que tu passes dans le monde cyber, que tu te bats contre des boss et ainsi de suite, tu repasses en statut normal.

EXPLORE LES ALENTOURS !
Si tu utilises correctement le champ de bataille, tu auras plus de chances de vaincre. Par exemple, le mur d'herbe s'enflamme facilement et ceci double ta puissance d'attaque élément de feu. Si tu utilises ta puissance électrique sur un mur de glace, c'est sa puissance qui en sera alors doublée.

PARLE A MEGAMAN
Si tu ne sais pas quoi faire ou si tu es en danger, appuie sur le bouton L pour parler à Megaman. Il te donnera des conseils.

FAIS DES SIESTES
Si tu ne sais pas quoi faire, va faire un somme dans la salle de Lan. Lorsque tu ouvriras les yeux, un nouveau jour et de nouvelles aventures se présenteront à toi.

ATTENTION AUX BUGS !
Pendant la bataille, des bugs peuvent survenir dans le Navi Costumizer (Gestionnaire de Navi). Vois où en est Megaman en consultant son écran dans l'écran du PET. Si un bug apparaît, il se déformera.

LES SERVICES DE REQUETE DE M. HIGSBY
Utilise les services de requête de Chip de Mr. Higsby. Les Chips figurent sous forme de liste dans les archives et tu peux sélectionner toutes celles portant un nom. Mets-les dans tes propres archives, compare-les et utilise-les. Mais tu dois savoir que tu ne peux par obtenir toutes les chips.

FAIS EQUIPE AVEC TES AMIS RED SUN !
La puissance d'attaque du Navi Chip SP dépend de tes records de « Temps passé ». Plus tu te bats en équipe avec tes amis RED SUN pour battre des records, plus puissants seront tes SP. Compare donc tes records aussi souvent que possible !

BATS-TOI CONTRE LES BLUE MOON !
Après avoir passé la Great Battle du premier coup, le Meteor Red Sun Giga Class Chip apparaîtra et tu pourras alors te le procurer. Sa puissance d'attaque dépend des résultats à la bataille ; alors bats-toi en Great Battle contre tes amis BLUE MOON aussi souvent que possible !

LES NAVIS DE LA SALLE D'ATTENTE
Si le Navi d'un BLUE MOON est dans la salle d'attente, il rejoindra le tournoi du jeu. Récupère toutes sortes de Navis !

ÍNDICE

12 El mundo de Megaman
14 ¿Quieres [illegible]?
15 Los personajes
120 Modo Multijugador
122 Cómo [illegible]
123 Controles de juego
126 ¡Acción!
128 Intereses
110 Las batallas
116 Unión de almas
119 Red Soul
120 La pantalla del "pet"
124 Cómo personalizar el "Navi"
124 Conexión Multiusuario
128 Los torneos libres
129 Los secretos de los "Battle Chips"
130 El comercio de chips
131 Objetos
131 Torneos
132 Guía para ganar

Hay dos versiones distintas de MEGAMAN™ BATTLE NETWORK 4: BLUE MOON y RED SUN. Da igual la versión que tengas, podrás disfrutar de casi todas las opciones de conexión explicadas en este manual.

EL MUNDO DE MEGAMAN

Estamos en el año 200x...
Es la era de la comunicación por Internet a altas velocidades y todo el mundo lleva un terminal portátil personal, conocido como PET.

El PET es como un teléfono móvil pero más avanzado con el que puedes llamar o mandar mensajes de correo. Es muy útil porque también serás capaz de leer libros y periódicos. Además, todos llevan instalados un programa de navegación humanoide, llamado Net Navi, que puede hacer algunas tareas por Internet como si fuera una mascota.

La sociedad conectada en red... Un lugar muy avanzado, ¡pero no todo es de color de rosa! El peor de los problemas son los virus. La gente, para defenderse de estos peligrosos males informáticos, mejora los Net Navis mediante programas de combate llamados "Battle Chips". Esto es conocido como la lucha contra el virus.

MEGAMAN™ BATTLE NETWORK
Este fue el primer juego de la serie. Aquí Megaman luchó contra el malvado grupo clandestino llamado WWW, que pretendía... ¡destruir la sociedad cibernética! Gracias a los esfuerzos de Lan, las actividades de los piratas fueron eliminadas casi por completo.

Sin embargo, nadie supo del verdadero paradero del malo de la historia, el Dr. Wily...

MEGAMAN™ BATTLE NETWORK 2
En la segunda parte de la serie tocó pelear contra un nuevo grupo de piratas informáticos, conocidos como los Gospel, que empezó una campaña de ataques después de que la WWW desapareciera.

Lan y sus amigos lograron salvar sus vidas tras caer derrotados por el ataque de Gospel. ¿Qué planeaban en realidad?

MEGAMAN™ BATTLE NETWORK 3
¡En esta tercera entrega, hubo que enfrentarse al resucitado Dr. Wily! En una batalla desperada, Lan y sus amigos llevaron a cabo un ataque final encarnizado usando datos prohibidos... ¡Fue el "Gran Desastre"!

¡GUERRAS CIBERNÉTICAS!

Han pasado cinco meses desde la batalla final contra el Dr. Wily. Lan y Megaman están deseando empezar el sexto curso para contar a todos las aventuras en el cuartel de la WWW. Quieren volver a llevar una vida cotidiana tranquila.

Tras desayunar un sábado, Lan y Papá se van de compras y se encuentran con Mayl en la tienda de radios, quien intenta convencer a Lan para que se compre una. "Roll y Glide tienen uno de estos espectaculares estéreos. ¿Por qué no pruebas a usar uno?". Siguiendo el consejo de Mayl, Lan compra un ciberestéreo para Megaman.

Pero ninguno sospecha que un misterioso ciberrobot, llamado Shademan, se esconde en el ciberespacio.
"¡Ja, ja, ja! Ha llegado el momento de actuar", dice burlón Shademan con su mirada de acero.
¡Y así empieza una feroz batalla cibernética contra Megaman!

¿Pero qué hay detrás de los ambiciosos planes de Shademan?

LOS PERSONAJES

Lan vive en ACDC Town y va a sexto curso en el colegio ACDC Elementary School. No es que saque muy buenas notas que digamos, pero cuando toca luchar contra los virus... ¡es el amo! Megaman es su Net Navi y también el mejor amigo que tiene. Juntos forman un equipo casi invencible en las batallas cibernéticas.

Lan y Mayl son amigos de toda la vida y van juntos a clase. Siempre está a su lado para ayudarle. Su Navi Roll y Megaman también son amigos íntimos y están entregados a sus amos humanos.

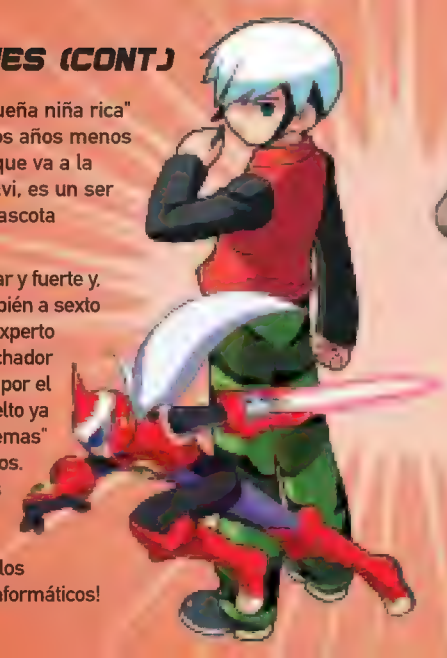
Dex es un poco el "valiente de la clase". Su Navi Gutsman es un tipo duro que no para de presumir de fuerte, pero la verdad es que en las batallas contra Lan y Megaman siempre pierde.

LOS PERSONAJES (CONT.)

A Yai la encanta ser la "pequeña niña rica" del colegio. Aunque tiene dos años menos que Lan, es tan inteligente que va a la misma clase. ¡Glide, su Navi, es un ser tranquilo y correcto: la mascota perfecta!

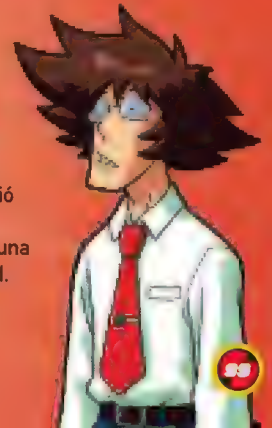
es un tío popular y fuerte y, además de ir también a sexto curso, es un experto luchador subvencionado por el gobierno. Ha resuelto ya muchos "problemas" cibernéticos.

Su Navi Protoman es también una mascota simpática y tranquila... ¡y todo un terror para los criminales informáticos!



El padre de Lan, , es el genio que ha creado los Net Navi, por eso es quien mejor los conoce. Se pasa todo el día en el laboratorio.

Por suerte, , la madre de Lan, se ocupa de que el hogar esté en orden.



Antes de dar clases en el colegio ACDC, trabajó como agente secreto para la WWW. Más tarde decidió abandonar esta organización y abrir una cafetería en la ciudad. Sabe mucho sobre las Battle Chips, incluso hasta las últimas novedades.

MODO MULTIJUGADOR

GBA LINK CABLE

ESTE CARTUCHO INCLUYE UN MODO MULTIJUGADOR QUE REQUIERE UN CABLE GAME LINK™ DE GAME BOY ADVANCE™ .

CÓMO CONECTAR EL CABLE GAME LINK™ DE GAME BOY ADVANCE™

QUÉ TE HACE FALTA:

2 Game Boy Advance™

2 cartuchos de MEGAMAN™ BATTLE NETWORK 4

1 cable Game Link™ de Game Boy Advance™

CÓMO HACER LA CONEXIÓN:

1. Asegúrate de que los dos sistemas Game Boy Advance™ están apagados.
2. Introduce un cartucho de MEGAMAN™ BATTLE NETWORK 4 en cada una de las dos Game Boy Advance™.
3. Mete el cable Game Link™ de Game Boy Advance™ en el conector externo de las dos Game Boy Advance™. El jugador 1 será el que tenga el sistema conectado a la salida más pequeña.
4. Enciende ahora las dos Game Boy Advance™.

El cable Game Link™ de Game Boy Advance™ puede fallar si:
- No es un cable Game Link™ de Game Boy Advance™ auténtico.
- No está enchufado de forma correcta o se ha desenchufado.
- Hay más de dos Game Boy Advance™ conectadas.

CÓMO EMPEZAR

MENÚ PRINCIPAL

Pulsa START en la pantalla inicial para entrar al menú. Sólo aparecerá la opción CONTINUE (CONTINUAR) cuando hayas jugado antes y guardado alguna partida.

NEW GAME: empieza a jugar desde el principio.

CONTINUE: continúa una partida desde el punto donde la guardaste. (Consulta la página 124).

REINICIAR LA PARTIDA

Pulsa START, SELECT, el Botón A y el Botón B a la vez para apagar la partida y regresar a la pantalla inicial. Haz esto cuando quieras volver a empezar desde donde guardaste la última vez.

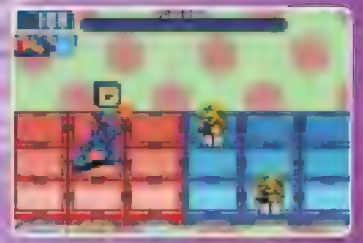
CONTROLES DE JUEGO

LA PANTALLA PRINCIPAL

En esta pantalla, controlas a Lan (en el mundo real) y a Megaman (en el ciberespacio).

- + Panel de Control: mover el personaje
- Botón A: hablar/comprobar
- Botón B: cancelar/cerrar menús/deslizarse (mantener pulsado)
- Botón R: conectarse desde el mundo real/desconectarse desde el ciberespacio
- Botón L: hablar con Lan (mundo real)/hablar con Megaman (ciberespacio)
- START: abrir el menú PET
- SELECT: salir del modo demo

CONTROLES DE JUEGO (CONT.)



[illegible] DE BATALLAS

- + Panel de Control: mover el cursor
- Botón A: elegir
- Botón B: cancelar
- Botón R: descripción del Battle Chip
- Botón L: huir
- START: mover el cursor a la posición de OK
- SELECT: ocultar la pantalla durante un rato

PANTALLA DE BATALLAS

- + Panel de Control: mover a Megaman
- Botón A: usar el Battle Chip
- Botón B: disparar con el Buster (mantener pulsado para hacer un megadisparo)
- Botón R o Botón L: ir a la pantalla de configuración de batallas (sólo si está llena la barra)
- START: pausa
- SELECT: no se usa

¡ACCIÓN!

EL MUNDO REAL

[illegible] ciberespacio. En el mundo real controlas a Lan.

HABLAR/EXAMINAR: [illegible] examinar algo que hayas encontrado.

DESLIZARSE: [illegible] destice como si estuviera patinando.

HABLAR CON MEGAMAN: [illegible] idea de lo que hacer.

CONECTARSE: [illegible] de un aparato electrónico, por ejemplo un ordenador, y pulsa el Botón R.

EL CIBERESPACIO

En el ciberespacio controlas a Megaman, quien [illegible] derrotar a todos los jefes y salir de situaciones [illegible] si quiere acabar con los virus.

HABLAR/EXAMINAR: [illegible] programas e investigar objetos. Asegúrate de ana[illegible] "datos misteriosos" repartidos por ahí.

DESLIZARSE: [illegible] Control para salir corriendo.

HABLAR CON LAN: pulsa el Botón L en la pantalla principal [illegible] atascado.

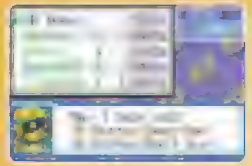
DESCONECTARSE: pulsa el Botón R para sacar a Megaman de ciberespacio. Ten cuidado, a veces no podrás hacerlo.

INTERNET

Desde la habitación de Lan podrás conectarte a Internet y explorar este mundo tan fascinante.

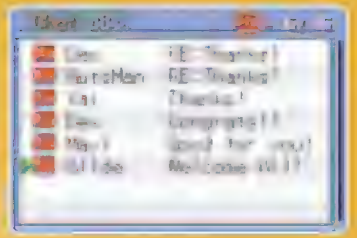
LOS CUBOS DE SEGURIDAD

Sirven para que Internet esté libre de virus y otros peligros. Protegen la entrada a las páginas. Si quieres entrar en la de alguien, tendrás que conseguir el "P Code" para desbloquear el cubo de seguridad.



TIENDAS

Aparecerá una pantalla cuando hables con un comerciante de la red. Coloca el cursor encima del objeto que quieras y pulsa el Botón A. Los chips y programas que no tengas aparecen en verde. Pulsa el Botón R para ver una descripción del objeto.



EL TABLÓN DE ANUNCIOS

Las páginas personales de los amigos de Mayl, Dex y Lan están todas en Internet. Consulta el tablón de anuncios para leerlas y conseguir información útil.

MEGAMAN V-SIL

A veces los virus infectan los aparatos electrónicos del mundo real. Conéctate al ciberespacio cuando esto ocurra y envía a Megaman a darlos un buen escarmiento. También te puedes conectar para explorarlo aunque no esté ocurriendo nada peligroso. Busca bien por el mundo real para descubrir todos los puntos de conexión.

LAS BATALLAS

LA PANTALLA DE CONFIGURACIÓN

Si Megaman se encuentra con un enemigo en el ciberespacio, empezará una batalla. Primero irás a la pantalla de configuración, donde podrás elegir con qué chip lucharás. En la lista de selección aparecen cinco chips al azar, tienes que escoger uno. Coloca el cursor encima del que quieras y pulsa el Botón A. Puedes pulsar el Botón R para ver una descripción del chip antes de usarlo.

CÓMO USAR LOS BATTLE CHIPS

Lo normal es que sólo puedas escoger un chip a la vez. Pero si combinas dos iguales como se indica a la derecha, podrás usar hasta cinco chips a la vez y así tener más opciones de ganar la batalla.

Los chips que no se elijan en grupo aparecerán en gris en la lista.

CÓMO ENVIARLOS

Tras elegir un chip, selecciona OK con el cursor y pulsa el Botón A. Aparecerá la pantalla de la batalla y controlarás ya a Megaman.

UNISON COMMAND ("UNIÓN DE CHIPS")

Esta orden sirve para "unir almas". Cuando hayas elegido un chip que reúna las condiciones del alma con la que se vaya a unir, el de Unison Command. (Más información en la página 116).

ESTADO DE ÁNIMO

El estado de ánimo de Megaman aparece en esta ventana.

Empieza siempre en NORMAL, pero irá empeorando si le dañan o realiza un contraataque (consulta la página 114).

HUIR

Pulsa el botón L para huir. Será posible, de suerte el que puedas escapar o no, cuanto más fuerte sea el enemigo, más difícil.

LAS BATALLAS (CONT.)

LA PANTALLA DE BATALLAS

Una vez elegido un chip, aparecerá la pantalla de batallas, que es donde Megaman lucha contra los virus. ¡Usa bien los chips para aplastarlos!

ZONAS DE LUCHA

Megaman se mueve por la zona roja y el virus por la zona azul.
Lo normal es que ninguno pueda entrar en el área del rival, pero ¡ciertos ataques con chips especiales podrán invadir la zona enemiga durante un rato!

ROCK BUSTER

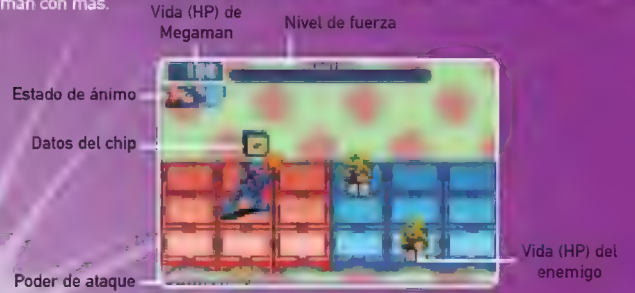
Usa el Botón B para lanzar el Rock Buster. Esta arma tiene [illegible] y cuanto más cerca dispares al enemigo, más fácil te será acertar. ¡Mantén pulsado el botón B para hacer un disparo superpotente!

CÓMO USAR LOS CHIPS

Pulsa el Botón A para que Megaman reciba la información del chip que hayas elegido en la pantalla de configuración. Este aparecerá sobre su cabeza. También verás a la izquierda el nombre del chip y la fuerza que tiene.

NIVEL DE FUERZA

El indicador de fuerza irá llenándose poco a poco según transcurra la pelea. Cuando esté lleno, pulsa el Botón L o el Botón R para volver a abrir la pantalla de configuración. Si usas los datos de un chip, vuelve a entrar en la pantalla de configuración para equipar a Megaman con más.



LAS BATALLAS (CONT.)

PANTALLA DE RESULTADOS

Cuando hayas dejado al enemigo sin puntos de vida [illegible] pantalla de resultados. Aquí sabrás cuánto ha [illegible] nivel de daño y los datos que has conseguido. [illegible] puntuación para que sepas cómo has luchado.

- [illegible]

CONTRAATAQUE

Cuando el enemigo esté a punto de atacar [illegible] mediante el contraataque. El enemigo quedará [illegible] ocasión de darle. Además, el estado de ánimo de Megaman [illegible] durante el contraataque.

ESTADO DE ÁNIMO

[illegible] en las batallas.

- NORMAL: es el estado con el que empieza a luchar.

- SINCRONIZADO: si realizas con éxito el contraataque, el chip que uses será el [illegible]

[illegible]

UNIÓN DE ALMAS

Megaman conseguirá las almas de los enemigos según los vaya derrotando en los torneos. A esto se le conoce como Soul Unison ("unión de almas"). Cada vez que consigas una nueva, aparecerá una marca Navi en la pantalla del PET. Puedes unir las almas que tengas cuando vayas a luchar. Cuando estés usando alguna, Megaman se transformará y adoptará el aspecto que tenía el enemigo a quien pertenecía antes el alma. También tendrá las mismas habilidades especiales que él.
Megaman volverá a su estado original pasados tres turnos y no podrá usar otra vez la misma alma en esa batalla.

Este es el sistema de chips que se emplea en la unión de almas:

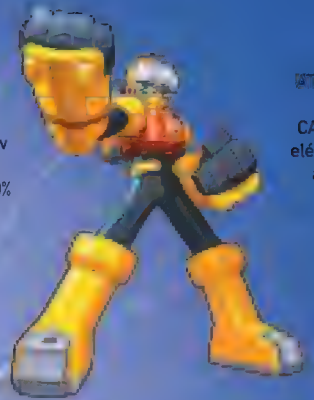
- ROLL SOUL: recuperación
- GUTS SOUL: demolición
- WIND SOUL: viento
- SEARCH SOUL: invisibilidad
- FIRE SOUL: fuego
- THUNDER SOUL: electricidad

UNISON COMMAND ("UNIÓN DE CHIPS")

Cuando hayas seleccionado el chip y el alma que quieras unir, elige la opción de "Unison Command" que aparece en la parte inferior de la pantalla de configuración. (No puedes usar esta opción con chips normales). Verás que el chip se transformará a "Unison Chip". Selecciona OK para ir a la batalla y ya lo podrás usar de forma automática.

RED SOULS

ROLL SOUL
TIPO: ninguno
ATAQUE PROGRAMADO: Roll Arrow (flecha giratoria)
CARACTERÍSTICAS: restaura un 10% del total de HP.



THUNDER SOUL
TIPO: electricidad
ATAQUE PROGRAMADO: Raul Ring (anillo Rabi)
CARACTERÍSTICAS: los chips eléctricos y los que no tengan atributos dispondrán de un efecto paralizante.

GUT SOUL
TIPO: ninguno
ATAQUE PROGRAMADO: Gut Punch (puñetazo visceral)
CARACTERÍSTICAS: añade +30 a tus chips sin atributos y a los que tengan la cualidad "terremoto". Pulsa repetidamente el Botón B para usar su poderosa arma, la Gut Man Machine Gun.

FIRE SOUL
TIPO: fuego
ATAQUE PROGRAMADO: Fire Arm (brazo en llamas)
CARACTERÍSTICAS: aparece un muro de hierba.
Tienes que conseguir cinco chips con el atributo fuego para poder usar el Fire Arm.

AIR SOUL
TIPO: ninguno
ATAQUE PROGRAMADO: Fujin Rocket (cohete Fujin)
CARACTERÍSTICAS: sopla las barreras del enemigo.
Puede soplar y hacer volar por los aires a los rivales.
Es capaz de pasar sobre los huecos.
Usa el Botón de Aire para disparar el Air Shoot.

SHUFFLE SOUL
TIPO: ninguno
ATAQUE PROGRAMADO: Scope Gun (pistola de búsqueda)
CARACTERÍSTICAS: busca a los enemigos ocultos.
Cuando aparezca el Botón "Shuffle" en la pantalla de configuración de batallas, podrás cambiar el chip seleccionado.

LA PANTALLA DEL "PET"

Cuando estés en la pantalla principal, pulsa START para abrir la pantalla del "PET".

LA CARPETA DE CHIPS

En esta carpeta se guardan los chips que luego usarás en las batallas.
Al principio sólo tienes una carpeta y la podrás editar a tu antojo.
A lo largo de la partida conseguirás un máximo de dos carpetas y además una secundaria, pero no podrás editar esta última. (Las carpetas que recibas de otros personajes se pueden editar).

- La carpeta que estés llevando en ese momento llevará la palabra "EQUIP". Si quieres llevar una carpeta distinta, elígela, pulsa el Botón A y selecciona la opción "EQUIP".

- Para editar una carpeta, pulsa el Botón A después de escogerla y selecciona "EDIT". Entrarás en la pantalla de edición de carpetas.

PANTALLA DE EDICIÓN DE CARPETAS

Usa ⬅/➡ en el + Panel de Control para ver los chips y la carpeta. Pulsa ⬆/⬇ en el + Panel de Control para elegir un chip y luego escoge el otro chip con el que quieras intercambiarlo. Pulsa el Botón A dos veces para enviarlos.
Usa START para ordenar los chips y el Botón L o el Botón R para cambiar de página.

TIPOS DE BATTLE CHIPS

Hay 3 clases de Battle Chips dependiendo de su poder:

- Regular Chips (normales): gris
- Clase Mega: azul
- Clase Giga: rojo

LA PANTALLA DEL "PET" (CONT.)

REGLAS DE LA CARPETA

• Llena siempre todas las carpetas al máximo, es decir, con 30 chips.
• Sólo puedes llevar 4 chips del mismo tipo. (Los chips con el mismo nombre serán considerados como iguales aunque tengan un código distinto).
• Puedes poner un máximo de cinco chips de la clase Mega, pero sólo uno de la clase Giga. Todos tienen que ser diferentes.

CHIPS NORMALES

Los chips normales son los que tienes al empezar la partida y los primeros que aparecen en la lista de selección de chips. Elige bien estos chips para que luego las batallas te sean más fáciles. Cuando hayas abierto una carpeta, coloca el cursor sobre el chip que quieras usar como normal y pulsa SELECT. Aparecerá un borde alrededor: significa que lo usarás en la siguiente batalla. Sin embargo, no podrás coger ningún chip normal si no te queda suficiente memoria. Algunos objetos sirven para aumentar la capacidad de la memoria. (Consulta la página 131).

SUBCHIPS ("CHIPS SECUNDARIOS")

Puedes usar los chips secundarios en el ciberespacio y conseguirlos en la tienda y a partir de los "datos misteriosos". A diferencia de los Battle Chips normales, desaparecerán una vez utilizados.

• MINI ENERGY: recuperas 50 puntos de HP.
• FULL ENERGY: recuperas todos los HP.
• STEALTH DASH: sólo te encontrarás durante un rato con virus peligrosos.
• UNTRAP: quita las trampas colocadas en los datos misteriosos.
• ENEMY SEARCH: puedes buscar a los virus cercanos y luchar contra ellos.
• OPEN LOCK: desbloquea datos misteriosos.

ARCHIVO DE CHIPS

Aquí están archivados todos los Battle Chips que hayas conseguido; los puedes ver siempre que quieras. Están ordenados por clase y los normales irán primero en la lista. Pulsa ➡ en el + Panel de Control para cambiar el orden de las clases Mega, Giga y "P.A Memo". Si un chip tiene varias estrellas, significa que es más raro que los demás. ¿Serás capaz de conseguirlos todos?

P.A. MEMO ("AVANCES DEL SISTEMA")

Sirve para ver las combinaciones de los "Program Advances" ("avances del sistema"). (Consulta la página 129). Sólo verás los avances que hayas activado antes.

Comprueba el nivel que tiene Megaman según vayas avanzando en la partida. Desde esta pantalla puedes acceder al "Navi Customizer" ("programa de configuración del Navi") y a la pantalla de récords.

En esta pantalla puedes ver el récord de "Busting Level S" de cada uno de los Navis. Consulta las puntuaciones "My Record" (mi récord) y RS Record (récord RED SUN) y compáralas con las de tus amigos. Cuanto más alto sea el récord RS, más fuerza tendrá el ataque del chip SP del Navi. ¡Venga, a ver quién es el mejor jugador de Megaman RED SUN!

• E-MAIL: leer los mensajes de correo que le llegan a Lan. Pulsa ⬆/⬇ en el + Panel de Control para elegir uno y leerlo.
Pulsa el Botón L y el Botón R para cambiar de página.
• KEY ITEMS: consulta los objetos que tienes en tu poder.
Usa el + Panel de Control para ir cambiando de objeto.
• COMMUNICATION: lucha contra otro amigo o intercambia chips.
(Consulta la página 127).
• SAVE: guarda la partida. Elige CONTINUE en el menú principal para continuar una partida guardada.

CÓMO PERSONALIZAR EL "NAVI"

CÓMO PERSONALIZAR LOS NAVI

Según avances en el juego, tu PET conseguirá la habilidad de personalizar el Navi. Gracias a esto, podrás compilar varios programas y así fortalecer tu Navi.
Para entrar en la pantalla de personalización, primero abre la pantalla PET, luego la pantalla de Megaman y por último elige la opción NAVI CUSTOMIZER.

• Pulsa ⬆/⬇ en el + Panel de Control para moverte por la lista y elegir el programa que quieras instalar. Pulsa el Botón L y el Botón R para cambiar de página. Las piezas seleccionadas aparecerán en la parte superior del mapa de memoria.
Pulsa el Botón A para colocarlas en su sitio.
• Para quitar piezas que hayas puesto antes en la memoria, pulsa ⬅ en el + Panel de Control. El cursor se colocará en la parte superior de la memoria. Cuando vayas a quitar un programa, aparecerán las opciones RETURN/MOVE. Elige RETURN ("ELIMINAR").
Si eliges "MOVE", volverás a colocar el programa en la memoria. Pulsa SELECT para quitar todas las piezas a la vez.

REGLAS DE PROGRAMACIÓN

Hay cuatro reglas para poder programar. ¡Tienes que seguirlas al pie de la letra si quieres ser un buen informático!
• REGLA 1: debes pegar las piezas en la parte superior de la línea de comandos.
• REGLA 2: las partes positivas (en forma de cruz) no podrán tocar la parte superior de la línea de comandos.
• REGLA 3: sólo puedes colocar juntas dos partes del mismo color.
• REGLA 4: puedes instalar un máximo de 4 programas de diferentes colores, que aparecerán en la parte de arriba del mapa de memoria.

RUN ("EJECUTAR")

Cuando hayas creado un programa, elige "RUN". (Pulsa START para acceder a la opción "RUN"). El programa estará listo cuando aparezca OK.

¡PROGRAMAS ERRÓNEOS!

¡OJO! Si no sigues bien las reglas, se producirá un "bug" (error de programación) y Megaman funcionará mal. Los "bugs" siempre son errores cometidos durante la programación: verás que Megaman tendrá algunos "problemas" durante las batallas y que los otros programas instalados dejarán de funcionar. Sin embargo, puede ser una buena estrategia luchar con un Megaman mal programado... ¡Es cosa tuya!

CONEXIÓN MULTICARTUCHO

Gracias al cable Game Link™ de Game Boy Advance™ (de venta por separado), podrás intercambiar programas o chips y luchar contra un amigo ¡Verás qué divertido! Conecta bien las Game Boy Advance™ siguiendo las indicaciones de la página 100. Una vez hecho, elige "NETWORK" en la pantalla PET y a continuación guarda la partida. Cuando haya terminado la batalla o hayas intercambiado algo, los datos se guardarán de forma automática.

LAS BATALLAS EN CONEXIÓN MULTICARTUCHO

¡Disputa una batalla con algún amigo!

1. Hay tres modos distintos:
- SINGLE BATTLE: un único duelo.
- TRIPLE BATTLE: al mejor de 3 batallas.
- GREAT BATTLE: batalla triple especial (este modo sólo aparece cuando te hayas completado el juego y hayas desbloqueado este modo en la pantalla de resultados).

2. Elige el tipo de batalla:
- PRACTICE: las victorias y derrotas no cuentan.
- ACTUAL: ¡ahora sí que importa si ganas o pierdes! Además, el que gane podrá elegir un chip del perdedor. (Si sólo te queda un chip de la clase Giga, no se lo podrás quitar).

3. La batalla comienza cuando los dos jugadores hayan seleccionado el mismo modo de juego. Estas son las reglas:
- Gana el jugador que consiga dejar a cero la vida del contrario.
- El turno número 15 será el último aunque aún te quede vida. Al final se comparará el daño hecho y el daño recibido. El que haya causado más daño total gana (no importa cuánta vida te quede al final).

COMPARAR (COMPARE)

- LIBRARY (ARCHIVOS): si comparas archivos y ves que el amigo tiene chips que tú no tienes, el nombre de ese chip quedará registrado en tu memoria. Una vez conocido el nuevo chip, lo podrás conseguir pidiéndoselo a Mr. Higsby (Consulta la página 133).
- RÉCORDS: compara los récords de tiempo Red Sun con tus amigos para ver quién es mejor. Cuanto más alto sea el récord, más fuerza tendrá el Navi. Es una buena idea compartir tus poderes con los demás amigos de RED SUN.

LOS INTERCAMBIOS

- INTERCAMBIO DE BATTLE CHIPS: intercambia chips con un amigo de uno en uno (no podrás intercambiar chips de la clase Giga). Después de que hayáis elegido los dos cuáles queréis cambiar, seleccionad YES. Si lo que quieres es dar un chip al otro jugador, tú tienes que seleccionar YES y el amigo NONE.
- INTERCAMBIO DE PROGRAMAS: cuando hayas conseguido personalizar tu Navi, también podrás intercambiar programas con un amigo. Tenéis que elegir la opción PROGRAMS y después YES para completar el intercambio.

VIAJE AL PUNTO DE ENCUENTRO

En el punto de encuentro puedes recibir y enviar almas y Navis de los demás amigos de Megaman Battle Network 4.
- ACCEPT: recibes Navis de tus amigos. Veras sus nombres (3 letras o números) cuando lo recibes. El Navi recordará cómo luchaba tu amigo. Puedes registrar un máximo de siete Navis. Si vas al tablón de la tienda de Mr. Higsby's y comienzas un Free Tournament (Torneo libre), podrás también participar en un torneo en red con los Navis. (Consulta las páginas 128 y 131)
- EN ROUTE: envía almas y Navis a algún amigo.

LOS TORNEOS LIBRES

Consulta a menudo el tablón de la tienda de Mr. Higsby. Aquí podrás apuntarte a torneos libres, en los que jugarás contra los otros Navis que hayas recibido de tus amigos en el punto de encuentro (el número máximo de participantes es [illegible] incluido). Si no hay ocho Navis disponibles en el punto de encuentro, jugarás en [illegible] Navi.

El torneo se desarrolla por fases y puedes ver a los demás Navis pelear cuando no te toque a ti.

LOS SECRETOS DE LOS "BATTLE CHIPS"

Para saber la mejor estrategia en batalla debes saber cómo obtener chips diferentes y potentes. Sigue leyendo.

PODER DE ATAQUE

[illegible] que puede tener un chip. A mayor [illegible] mayor [illegible]. Esto no siempre cierto, ya que su potencia [illegible] a veces de las circunstancias. Esto quiere decir que tendrás que usar chips distintos [illegible] la situación. (En los chips defensivos no aparecerá ningún porcentaje indicando su poder de ataque, ya que carecen de él).

TIPOS DE CHIP

[illegible] Chips [illegible] Cada Chip [illegible] pertenece a [illegible] Por ejemplo, [illegible] Invisibilidad pertenece [illegible] Espada, Sumas, Rupture, Aqua y Magnet. [illegible] el doble de daño [illegible] Chip [illegible] Chip [illegible] Chip

EL COMERCIO DE CHIPS

Si metes varios chips en una máquina expendedora, saldrá uno nuevo al azar. Justo en este momento la partida se guardará de forma automática.

El comerciante de números trabaja en la tienda de Mr. Higsby. Puedes decirle un código de 8 cifras. Si la máquina acepta ese código, el comerciante te dará objetos y chips (un premio por número). Descubrirás más sobre estos códigos según vayas avanzando en la partida...

Si le llevas a un comerciante una pieza de código erróneo, te la cambiará por un chip nuevo.

OBJETOS Y TORNEOS

OBJETOS POTENCIADORES DE MEGAMAN

- HP MEMORY: aumenta el valor máximo de vida de Megaman en 20.
- REGULAR UP: aumenta la capacidad de la memoria en tres unidades.
- EXPANDED MEMORY: aumenta el tamaño del mapa de memoria para personalizar Navis.
- SUB MEMORY: aumenta en 1 la cantidad de chips secundarios que puedes llevar.

- P CODE: desbloquean el código de los cubos de seguridad. (Estos objetos los suele dar la gente).
- BUG FRAGMENTS: están repartidos por todo el ciberespacio en forma de datos misteriosos.

En este juego competirás a lo largo de tres torneos distintos:

- Denson Town Tournament
- Eagle Tournament
- Red Sun Tournament

El cuadro del torneo nunca es fijo y las rondas se sortean antes de empezar. Por eso hay muchas combinaciones de batallas distintas entre tus amigos y sus almas. Una de las misiones del Navi es llegar hasta el final. Hay tantas cosas dentro del juego que seguro que cuando te hayas acabado los 3 mundos por primera vez, aún te quedará bastante por ver. Si quieres enfrentarte a Navis contra los que no hayas luchado en la primera partida, selecciona CONTINUE en la pantalla final. A continuación, elige la opción BEGIN 2ND ROUND. Así podrás volver a jugar por segunda vez con el mismo nivel y los mismos chips que haya conseguido Megaman antes.

GUÍA PARA GANAR

¡TEN CUIDADO CON LA VIDA (HP)!

Incluso aunque ya hayas terminado una batalla, no podrás recuperar siempre los puntos de vida. No te olvides de usar los chips de recuperación y otros chips secundarios cuando estés en mitad de una lucha cibernética para recuperar energía. También podrás recuperarla cuando aparezca una bola de energía en la pantalla de resultados.

¡CONSERVA EL ESTADO DE ÁNIMO SINCRONIZADO!

El estado de ánimo se vuelve otra vez normal cuando acabes una batalla. Pero si la terminas en estado "sincronizado", empezarás la siguiente batalla en este estado de ánimo. Volverás también al estado normal cuando, por ejemplo, te desconectes o te enfrentes a los jefes.

¡NO DEJES DE EXPLORAR!

Te será más fácil ganar si sabes moverte bien por todos los terrenos. Por ejemplo, los muros de hierba prenden con facilidad, lo que significa que los chips con el atributo "fuego" tendrán el doble de potencia. También serán el doble de fuertes los chips "eléctricos" usados sobre una pared de hielo.

HABLA CON MEGAMAN

Si no sabes qué hacer o estás en un lío, pulsa el Botón L para hablar con Megaman. Te dará consejos.

DESCANSA

Si no tienes nada que hacer, descansa un poco en la habitación de Lan. Cuando te despiertes, será un nuevo día… ¡y comenzará una nueva aventura!

¡CUIDADO CON LOS ERRORES INFORMÁTICOS!

Puede haber errores cuando configures el Navi para luchar. Comprueba bien el estado del PET en la pantalla de Megaman. Cambiará de forma si hay algún error.

EL SERVICIO DE PETICIÓN DE MR. HIGSBY

Prueba el servicio de petición de chips de Mr. Higsby. En el archivo verás una lista con los chips disponibles, podrás elegir cualquiera que tenga nombre. Añádelos a tu propio archivo para luego poder usarlos. Pero recuerda: no podrás conseguir todos los chips.

¡ÚNETE CON LOS DEMÁS AMIGOS DE RED SUN!

El poder de ataque SP del chip depende del récord de tiempo que tengas. Cuanto mejor sea el tuyo y el de los demás amigos de Red Sun, más fuerte será el ataque SP. ¡No dejes de comparar los récords!

¡LUCHA CONTRA LOS JUGADORES DE BLUE MOON!

Cuando hayas ganado la Great Battle la primera vez, aparecerá el chip Meteor Red Sun de la clase Giga y lo podrás conseguir. Su fuerza dependerá del resultado de la batalla. ¡No dejes de retar a tus amigos de BLUE MOON a la Great Battle!

PUNTO DE ENCUENTRO PARA NAVIS

Si hay un Navi BLUE MOON en el punto de encuentro, se unirá a los torneos del juego. ¡Intenta conseguir todos los Navis!

SOMMARIO

[illegible] Il mondo di Megaman
[illegible] Cyberguerra!
52 Personaggi
[illegible] Impostazione [illegible]
[illegible] [illegible]
[illegible] Comandi di gioco
[illegible] Azione!
[illegible] Internet
[illegible] Battle
72 Soul Unison
74 Red Soul
76 Pet Screen
[illegible] New Customize
[illegible] Impostazione di rete
[illegible] Free Transmission
[illegible] Segreti per Battle Chip
[illegible] Trader
[illegible] Digger
[illegible] Tomes
[illegible] Consigli utili

Le due versioni di questo gioco, BLUE MOON e RED SUN, fanno entrambe parte di MEGAMAN™ BATTLE NETWORK 4. Non importa quale versione del gioco possiedi, puoi divertirti usando la maggior parte delle funzioni di rete descritte in questo manuale.

IL MONDO DI MEGAMAN

Siamo nell'anno 200x...
Internet è in rapida espansione e tutti possiedono un microtelefono portatile chiamato PET, o Personal Terminal (terminale personale).

Questo oggetto, evoluzione del telefonino portatile, dispone di funzioni di telefono e di posta elettronica.
È molto utile perché contiene anche libri di testo e quotidiani. Inoltre include un programma di navigazione umanoide chiamato Net Navi che sostituisce l'uomo ed è in grado di eseguire operazioni di rete di ogni genere .

Network Society (società della rete) - è molto utile, ma non è sempre il luogo più sicuro in cui vivere! I virus possono creare grandi problemi. Per proteggersi da questi virus molte persone "armano" i loro Net Navi con programmi di combattimento chiamati Battle chip.
L'uso dei Battle chip per attaccare i virus che infestano un computer si chiama Virus Busting.

MEGAMAN™ BATTLE NETWORK
Questo è il primo gioco della serie. Combatti contro la malvagia società segreta WWW, intenta a distruggere la Net Society! Grazie all'impegno di Lan le incursioni degli hacker sono state quasi eliminate del tutto.

Ma le coordinate del malvagio Dr. Wily, capo dei cattivi, sono ancora sconosciute...

MEGAMAN™ BATTLE NETWORK 2
Nel secondo gioco della serie combatti il malvagio Net Mafia Gospel, nato dopo la sconfitta di WWW!

Lan e i suoi amici cercano di resistere strenuamente dopo essere stati attaccati dagli infiltrati di Gospel.
Ci sarà un piano segreto?

MEGAMAN™ BATTLE NETWORK 3
Combatti contro il Dr. Wily in questo terzo gioco della serie! In un disperato combattimento, Lan e i suoi amici impegnano tutte le loro energie usando i dati proibiti nel "The Great Disaster" (il grande disastro)!

CYBERGUERRA

Sono passati 5 mesi dall'ultimo combattimento con il Dr. Wily. Finalmente Lan e Megaman tornano a scuola e raccontano l'avventura di WWW. Entrambi non vedono l'ora di tornare alla loro pacifica quotidianità.

Un sabato, dopo colazione, Lan e Papa vanno a fare shopping. Per caso incontrano Mayl nel negozio di hi-fi. Mayl incoraggia Lan a fare un po' di acquisti. "Questi apparecchi hanno Roll e Glide!. Che ne pensi se proviamo questi qui?" Su consiglio di Mayl Lan manda a Megaman un cyberstereo.

Ma nessuno si è accorto che un cyberbot sospetto di nome Shademan si aggira per il Cyber Mondo.
"Ah, ah, ah! È solo una questione di tempo", borbotta Shademan con i suoi occhi di acciaio.
Il suo scontro con Megaman segna l'inizio di una battaglia cyberspaziale all'ultimo sangue!

Cosa ci sarà dietro all'offerta di potere di Shademan?

PERSONAGGI

Lan frequenta la sesta classe alla scuola elementare ACDC nella città di ACDC. Nonostante i suoi voti appena sufficienti, Lan è un genio del Virus Busting. Il suo miglior amico è Megaman, il suo Net Navi.
Nelle battaglie di rete sono una combinazione micidiale.

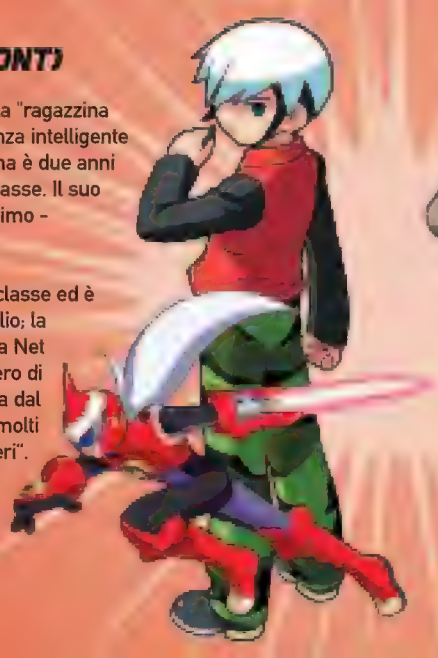
Mayl è anche la sua compagna di classe. Gli è sempre accanto e pronta a dargli una mano. Roll è il suo Net Navi. Entrambi sono alleati di Lan e Megaman.

Dex potrebbe essere definito come il bullo della scuola. Il suo Net Navi Gutsman è un personaggio molto forte che si vanta della sua forza immane. Ma nelle battaglie di rete non hanno alcuna speranza di sconfiggere Lan e Megaman.

PERSONAGGI (CONT)

[illegible] adora essere considerata la "ragazzina ricca" della scuola. È abbastanza intelligente da essere in classe con Lan ma è due anni più giovane del resto della classe. Il suo Net Navi Glide è efficientissimo - un perfetto maggiordomo!

[illegible] è in sesta classe ed è un tipo molto sveglio; la sua attività da Net Battler (guerriero di rete) è sponsorizzata dal governo. Ha risolto molti "cybermisteri". Il suo supertecnologico Net Navi Protoman è sempre al suo fianco e molto temuto dai criminali della rete!



Il padre di Lan, il [illegible], è il genio che ha sviluppato il Net Navi e ne conosce tutte le funzioni. È sempre chiuso nel suo laboratorio intento nelle sue ricerche.
Per fortuna la mamma di Lan, la [illegible], è una perfetta casalinga che tiene tutto perfettamente sotto controllo.

Prima di ricevere il suo ruolo da insegnante alla scuola elementare ACDC il [illegible] era un agente segreto per la WWW. Dopo aver abbandonato tutto ha aperto un caffè a ACDC. Conosce perfettamente tutti i segreti dei Battle chip.

IMPOSTAZIONI MULTIGIOCATORE

GBA LINK CABLE

QUESTA CASSETTA DI GIOCO DISPONE DI UNA MODLITÀ PER PIÙ GIOCATORI CHE RICHIEDE IL CAVO GAME LINK™ PER GAME BOY ADVANCE™ .

CAVO GAME LINK™ PER GAME BOY ADVANCE™

HAI BISOGNO DI:

2 Game Boy Advance™

2 cassette di gioco MEGAMAN™ BATTLE NETWORK 4

1 cavo Game Link™ per Game Boy Advance™

CONNESSIONE

1. Assicurati che entrambi i Game Boy Advance™ siano spenti.
2. Inserisci una cassetta di gioco MEGAMAN™ BATTLE NETWORK 4 in ciascuno dei Game Boy Advance™.
3. Collega il cavo Game Link™ per Game Boy Advance™ al connettore esterno ad entrambi i Game Boy Advance™. Il Game Boy Advance™ connesso alla presa più piccola corrisponde al g1.
4. Accendi i Game Boy Advance™.

Il cavo Game Link™ per Game Boy Advance™ potrebbe non funzionare correttamente nei seguenti casi:

- Non è per Game Boy Advance
- Non è connesso correttamente o si è disconnesso
- Ci sono più di due Game Boy Advance™ connessi

INIZIO DEL GIOCO

MENU PRINCIPALE
Nella schermata del titolo premi START per visualizzare le due opzioni per avviare il gioco. (Se è la prima volta che giochi e non hai ancora salvato alcuna partita l'opzione CONTINUE non apparirà.)

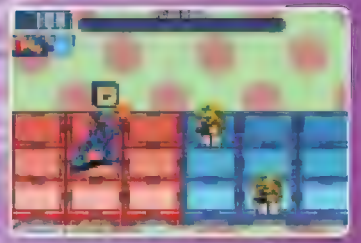
NEW GAME - Comincerà una partita dall'inizio.
CONTINUE - Gioca una partita dal punto in cui hai salvato i progressi. (Vedi pag. 80)
SOFT RESET
Premi START, SELECT o i pulsanti A e B contemporaneamente durante una partita per tornare alla schermata del titolo. Usa questa opzione quando desideri continuare a giocare dal punto in cui hai salvato l'ultima volta.

GAME CONTROLS

SCHERMATA DI GIOCO
In questa schermata puoi controllare Lan nel Real World (Mondo Reale) e Megaman nel Cyber World (Cyber Mondo)
• Pulsantiera di comando + – Muovi personaggio
• Pulsante A - Parla/Esamina
• Pulsante B - Muovi/chiudi menu/attacco in scivolata (tieni premuto)
• Pulsante R - Entra (Mondo Reale) Esci (Cyber Mondo)
• Pulsante L - Parla con Lan (Mondo Reale) Parla con Megaman (Cyber Mondo)
• START - Accedi alla Schermata PET
• SELECT - Salta demo

COMANDI DI GIOCO (CONT)

- Pulsantiera di comando + - Muovi cursore
- Pulsante A - Seleziona
- Pulsante B - Annulla
- Pulsante R - Visualizza spiegazione Battle chip
- Pulsante L - Scappa
- START - Muovi cursore su OK
- SELECT - Nascondi



SCHERMATA BATTLE ACTION (combattimento)

- Pulsantiera di comando + - Muovi Megaman
- Pulsante A - Usa Battle chip
- Pulsante B - Spara Buster/Tieni premuto per sparare il tiro caricato.
- Pulsanti R o L - Vai alla schermata Custom Battle quando la Custom Gauge (indicatore personalizzazione) è piena.
- START - Pausa
- SELECT - Non utilizzato

IL MONDO REALE
Durante il gioco passerai più volte dal Mondo Reale al Cyber Mondo. Nel Mondo Reale giochi nei panni di Lan.

PARLA/ESAMINA - Premi il pulsante A per parlare con qualcuno oppure esaminare un oggetto trovato.

DASH - Premi il pulsante B + la pulsantiera di comando a per eseguire una mossa veloce stile scivolata.

PARLA CON MEGAMAN - Premi il pulsante L mentre sei nella schermata di gioco per parlare con Megaman che si trova dentro al PET. Se sei in difficoltà e non sai che fare prova a chiedere consiglio a Megaman.

ENTRA - Con questo segnale che invia dal PET puoi mandare Megaman nel Cyber Mondo. Per lasciare il Mondo Reale posizionati di fronte a un computer e premi il pulsante R.

IL CYBER MONDO
Nel Cyber Mondo giochi nei panni di Meg[illegible]

PARLA/ESAMINA - [illegible]
Mystery Data (dati mistero) sparsi qua e là.

DASH - [illegible]
muoverti rapidamente.

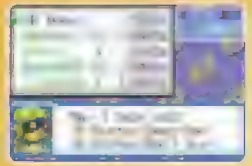
PARLA CON LAN - Premi il pulsante L nella schermata [illegible]
per parlare con Lan. Se non sai come continuare chiedi [illegible]

ESCI - Premi il pulsante R per tornare al Cyber Mondo. Attenzione - a volte Megaman non è in grado di uscire dal Cyber Mondo.

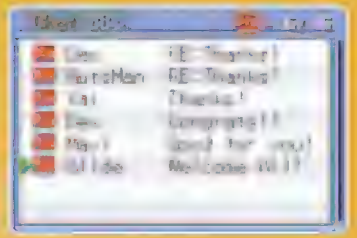
INTERNET

Quando entri nella stanza di Lan puoi accedere al computer ed esplorare il mondo affascinante di Internet.

SECURITY CUBE (cubo di sicurezza)
Questo oggetto protegge Internet dai virus e altri nemici. Protegge l'ingresso delle homepage. Se riesci a scoprire il P Code del proprietario delle homepage puoi disattivare il Security Cube.



NEGOZIO
Quando parli con un Net Merchant (mercante di rete) appare la schermata del negozio. Muovi il cursore sull'oggetto che vuoi acquistare e premi il pulsante A. I chip e i programmi Navi che non hai ancora sono visualizzati in verde. Premi il pulsante R per visualizzare la spiegazione di un oggetto.



LAVAGNA
Le homepage degli amici di Mayl, Dex e Lan sono tutte connesse tra loro su internet. Controlla la lavagna per leggere le homepage e raccogliere preziose informazioni.

MEGAMAN TRANSMISSION

I nemici e i virus spesso attaccano i dispositivi elettronici del Mondo Reale. Quando accade devi entrare nel Cyber Mondo e mandare Megaman a sbaragliare il nemico malvagio. Anche se non accade niente di grave puoi sempre entrare nel Cyber Mondo per esplorarlo. Nella schermata di gioco cerca i punti da cui puoi accedere al Cyber Mondo.

COMBATTIMENTO

SCHERMATA DI PERSONALIZZAZIONE

Se nel Cyber Mondo incontri un nemico inizierà automaticamente un combattimento. Prima di tutto, nella schermata Custom dovrai scegliere un chip da mandare a Megaman. Cinque chip vengono scelti a caso dal Chip Folder (cartella dei chip) e visualizzati nell'area di selezione. Scegli il chip che vuoi mandare a Megaman. Muovi il cursore sul chip che vuoi e premi il pulsante A. Premi il pulsante R per visualizzare la spiegazione del chip prima di sceglierlo.

REGOLE PER LA SCELTA DEI BATTLE CHIP

Di solito puoi scegliere un chip alla volta. Se però adempi alle condizioni mostrate a destra puoi scegliere fino a cinque chip alla volta e usarli strategicamente in battaglia. I chip non scelti vengono raggruppati nella lista selezione chip.

INVIO DATI

Una volta scelto un chip muovi il cursore su OK e premi il pulsante A. Ti metterai nei panni di Megaman.

COMANDO DI UNIFICAZIONE

Questo comando ti permette di "unire" anime. Dopo aver scelto un chip adatto a un'anima che si vuole [illegible] selezione il comando di unificazione per cambiarlo in Unison Chip (vedi pag. 73).

FINESTRA DELLE EMOZIONI

In questa finestra viene mostrato lo stato delle emozioni di Megaman. [illegible] normale è NORMAL (normale) ma se viene colpito o subisce un Counter [illegible] (vedi pag. 75) la sua condizione peggiorerà.

FUGA

[illegible] puoi provare a [illegible]. Il tuo successo dipenderà dalla fortuna – più forte è il [illegible], più sarà difficile evitarlo.

COMBATTIMENTO (CONT)

SCHERMATA AZIONE

Una volta scelto un chip dalla schermata di personalizzazione procederai alla schermata Azione dove sarai in controllo di Megaman. Polverizza il nemico usando i Chip Data che hai raccolto.

AREE DI ATTACCO

Megaman si muove nella zona rossa. Il nemico si muove nella zona blu. Nessuno dei due può entrare nell'area dell'altro ma in alcuni casi se usi un attacco speciale puoi invadere temporaneamente l'area nemica.

ROCK BUSTER

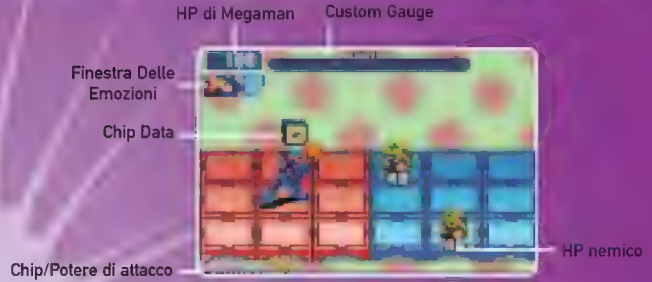
Usa il pulsante B per lanciare il Rock Buster. Questa arma non ha limiti di munizioni ed è più facile da sparare man mano che ti avvicini al nemico. Tieni premuto il pulsante B per sferrare un superattacco!

USO DEI CHIP

Usa il pulsante A per lanciare i Chip Data mandati a Megaman dalla schermata di personalizzazione. Apparirà Chip Data sulla testa di Megaman. In basso a sinistra è indicato il numero di chip che hai usato e il corrispondente potere di attacco.

CUSTOM GAUGE (indicatore personalizzazione)

Una volta iniziato il combattimento l'indicatore comincerà a riempirsi. Quando è pieno premi il pulsante L o R per accedere alla schermata di personalizzazione. Se usi un chip vai alla schermata di personalizzazione per mandare altri Chip Data a Megaman.



COMBATTIMENTO (CONT)

SCHERMATA RISULTATI

Se riesci a portare tutti i HP nemici a zero Megaman come è possibile alla schermata dei risultati. Qui potrai verificare il tempo impiegato per completare il tuo Busting level e i dati che hai acquisito. Il Busting level viene determinato dalla tua Tecnica di Virus Busting.

- [illegible] Più alto è il tuo Busting level e più [illegible] che puoi acquisire. Se ti dimostri particolarmente bravo puoi [illegible] dal nemico. Per far crescere il tuo Busting level devi sconfiggere il nemico il più velocemente possibile. Ci sono anche altri passaggi segreti [illegible]

CONTRATTACCO

Nel momento in cui il tuo nemico sta per attaccare puoi [illegible] Contrattacco. Se il Contrattacco è attivo il tuo [illegible] attaccare indisturbato. La Sinistra delle emozioni di Megaman va in stato di Fill. Synchro (Sinistra totale) per il tempo di una esplosione.

EMOTION WINDOW

[illegible]

- [illegible] Megaman [illegible]
- [illegible] Se riesci a vedere il tempo del Contrattacco nemico il potere del [illegible] Fill [illegible]
- [illegible] Megaman [illegible]
- [illegible] Megaman [illegible]
- [illegible] Megaman [illegible]

SOUL UNISON

Durante il gioco Megaman ottiene delle anime. Viene chiamato Soul Unison. Quando acquisisci un'anima la schermata Megaman sul PET visualizzerà il Navi Mark (simbolo Navi). Puoi unire queste anime quando sei in combattimento. Quando unisci un'anima Megaman si trasforma e prende la forma del Soul Navi (Navi anima). Puoi anche adottare le abilità speciali di quell'anima.
Megaman torna al suo stato originale dopo tre turni. Non puoi trasformare Megaman nella stessa anima più di una volta per combattimento.

Anche per il Soul Unison viene usato un sistema di chip:

- ROLL SOUL - Recupero
- GUTS SOUL - Spacca terra
- WIND SOUL - Vento
- SEARCH SOUL - Invisibile
- FIRE SOUL - Fuoco
- THUNDER SOUL - Elettrico

UNISON COMMAND

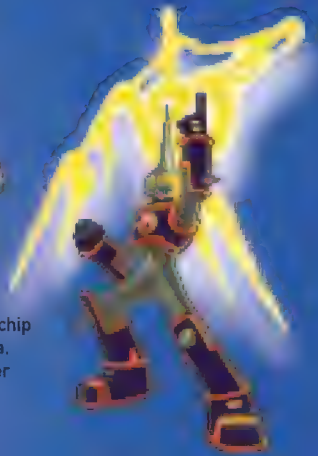
Una volta selezionato il chip corrispondente all'anima che desideri usare scegli un Unison Command in basso nella Custom Window (finestra personalizzazione). Non puoi usare la funzione Unison con i chip normali. Fatto ciò il chip scelto sarà cambiato in un Chip Unison. Seleziona OK per saltare direttamente alla schermata Azione dove il Soul Unison è attivato automaticamente.

RED SOULS

ROLL SOUL
TIPO: nessuno
ATTACCO SPECIALE: Roll Arrow
CARATTERISTICHE: ripristina 10% dell'HP massimo.

GUTS SOUL
TIPO: nessuno
ATTACCO SPECIALE: Gut Punch
CARATTERISTICHE: aggiunge +30 ai chip senza elemento e quelli Spacca Terra.
Premi il pulsante B ripetutamente per attivare la Gut Man Machine Gun (mitragliatrice Gut Man).

THUNDER SOUL
TIPO: elettricità
ATTACCO SPECIALE: Rabi Ring
CARATTERISTICHE: i chip senza elemento e quelli di tipo elettrico hanno un effetto paralizzante.



FIRE SOUL
TIPO: fuoco
ATTACCO SPECIALE: Fire Arm
CARATTERISTICHE: fa apparire un muro di erba.
Raccogli i chip di tipo fuoco per usare il Fire Arm.

WIND SOUL
TIPO: nessuno
ATTACCO SPECIALE: Fujin Rocket
CARATTERISTICHE: spazza via le barriere nemiche.
Risucchia e spazza via le aree dove si trovano i nemici.
Cammina sopra le buche. Usa il pulsante Air per l'Air Shoot.

SNIPER SOUL
TIPO: nessuno
ATTACCO: Scope Gun
CARATTERISTICHE: scova i nemici nascosti.
Quando appare il pulsante Shuffle nella schermata Custom puoi cambiare il chip selezionato.

PET SCREEN (SCHERMATA PET)

Premi START nella schermata di gioco per accedere alla schermata PET.

CHIP FOLDER

Il Chip Folder contiene tutti i chip che usi in combattimento.
Inizia la partita con una cartella che puoi modificare.
Durante il gioco puoi salvare due Chip Folder e uno di backup; quest'ultimo non può essere modificato. Puoi modificare le cartelle che ricevi da altri giocatori.

- La cartella segnata da EQUIP è quella che stai utilizzando.
  Per usare una cartella selezionala, premi il pulsante A e seleziona EQUIP.

- Seleziona una cartella da modificare, premi il pulsante A, poi seleziona EDIT (modifica).
  Passerai alla schermata di modifica delle cartelle.

ermata modifica cartelle

In questa schermata usa la pulsantiera di comando + ⬅/➡ per spostarti dalla cartella allo zaino. Usa ⬆/⬇ per selezionare i chip che vuoi scambiare. I chip si scambieranno di posto. Premi il pulsante A due volte per mandare solo i chip. Premi START per ordinare i chip oppure i pulsanti L/R per sfogliare le pagine.

[illegible]

I Battle chip sono divisi in tre tipi a seconda delle abilità:

- REGULAR CHIP - contorno grigio
- MEGA CLASS CHIP - contorno blu
- GIGA CLASS CHIP - contorno rosso

PET SCREEN (CONT)

REGOLE MODIFICA CARTELLE

- Riempi le tue cartelle con un massimo di 30 chip.
- In una cartella puoi mettere fino a un massimo di quattro chip dello stesso tipo (se hanno lo stesso nome i chip sono identici anche se differiscono nel codice).
- In una cartella puoi mettere fino a un massimo di cinque Mega Class chip e solo un Giga Class chip. Tutti devono differire l'uno dall'altro.

REGULAR CHIP

I Regular chip appaiono nella lista di selezione chip nella schermata Custom. Se saprai farne buon uso durante il gioco avrai buon probabilità di vincere. Nella schermata delle cartelle muovi il cursore sul chip che desideri designare come Regular chip e premi SELECT. Quando apparirà la cornice corrispondente il chip diventerà un Regular chip. Se i dati di un chip occupano meno spazio della memoria standard non potrai designarlo a Regular chip. Usa oggetti per aumentare la potenza della memoria standard. (vedi pag. 43)

Sub chip

I Sub chip vengono usati nella schermata di gioco nel Cyber Mondo. Li puoi trovare nel negozio e dai Mystery data. A differenza dei Battle chip questi possono essere usati solo una volta.

- MINI ENERGY - Riporta il tuo HP a 50.
- FULL ENERGY - Riporta il tuo HP al massimo.
- STEALTH DASH - Ti imbatterai solamente in virus molto forti per un breve lasso di tempo.
- UNTRAP - Disattiva le trappole nei Mystery Data.
- ENEMY SEARCH - Attiva lo scontro diretto con i virus che incontri.
- OPEN LOCK - Sblocca le serrature dei Mystery Data.

DATA LIBRARY (schermata dati)

Qui potrai ammirare una galleria di immagini dei Battle chip. I dati per i chip che hai acquisito sono registrati qui: potrai controllarli ogni volta che desideri. I chip sono ordinati per tipo, con i Regular chip all'inizio. Premi la pulsantiera di comando + ➡ per usare Mega Class, Giga Class e P.A. Memo. Più asterischi sono alla destra di un chip più difficile sarà da acquisirlo. Allora, sei in grado di raccogliere tutti i chip?

P.A. Memo

Visualizza una lista di combinazioni di Program Advance (avanzamento programma) (vedi pag. 85). Puoi visualizzare solamente gli avanzamenti programma che hai attivato.

NAVI

Controlla lo stato di Megaman durante il gioco. Da questo schermata puoi accedere al Navi Customizer (personalizzatore Navi) e la schermata dei Record.

RECORD (schermata dei Record)

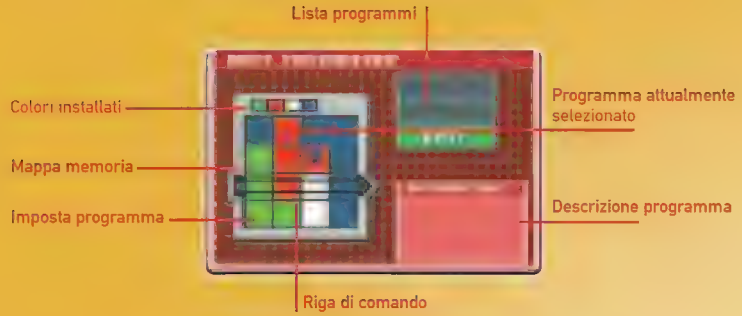
Visualizza il Record di completamento del tuo livello S Busting sull'SP di ciascun Navi. Con My Record e RS puoi confrontare i tuoi record di RED SUN con quelli dei tuoi amici. Il potere di attacco dell'SP del Navi chip aumenta con l'aumentare della velocità del RS Record. Confronta i tuoi record con i tuoi amici di RED SUN!

- E-MAIL - Leggi l'e-mail che riceve Lan. Muovi il cursore ⬆/⬇ per selezionare l'e-mail che desideri leggere. Premi i pulsanti L/R per girare pagina.
- KEY ITEMS (oggetti chiave) - Vedi descrizioni degli oggetti in tuo possesso.

Usa la pulsantiera di comando + per passare da un oggetto all'altro.

- COMUNICAZIONE - Comunica e scambia chip con i tuoi amici. (vedi pag. 83)
- SAVE (salva) - Salva la partita in corso. Seleziona CONTINUE dal menu principale per riprendere una partita dal punto in cui l'hai salvata.

NAVI CUSTOMIZER (PERSONALIZZAZIONE NAVI)



NAVI CUSTOMIZER

Durante il gioco una funzione chiamata Navi Customizer viene aggiunta al PET. Usala per potenziare le abilità del tuo sistema Navi e combinalo con programmi. Seleziona la schermata PET, poi Megaman e infine NAVI CUSTOMIZER.

• Usa la pulsantiera di comando + ⬆/⬇ sulla lista di programmi per selezionare un programma da installare. Premi i pulsanti L/R per girare pagina. Le parti del programma selezionato appaiono in alto nella Memory Map (mappa memoria).
Premi il pulsante A per impostare.
• Per rimuovere le parti del programma che sono già nella Memory Map usa la pulsantiera di comando ⬅. Il cursore si muove verso l'alto della Memory Map. Quando selezioni un programma da rimuovere appaiono le opzioni RETURN/MOVE. Seleziona RETURN.
Se selezioni MOVE potrai riposizionare il programma sulla mappa.
Premi SELECT per rimuovere tutte le parti contemporaneamente.

REGOLE DI PROGRAMMAZIONE

Ci sono quattro regole per posizionare i programmi. Se le rispetti sarà tutto più facile!
• REGOLA 1 - Posiziona le parti dei programmi per metterli sulla riga di comando.
• REGOLA 2 - Non puoi posizionare Parti Plus sulla riga di comando.
• REGOLA 3 - Puoi usare solo colori corrispondenti uno accanto all'altro.
• REGOLA 4 - Puoi installare fino a quattro programmi con colori diversi.
I colori che scegli appaiono nella parte superiore della Memory Map.

RUN (avvio)

Una volta impostato il programma seleziona RUN (premi START per far muovere velocemente il cursore su RUN). Quando compare OK! l'operazione sarà completata.

BUG!

Se infrangi queste regole si creerà un bug e le condizioni di Megaman peggioreranno. Un bug è un'anormalità dovuta a un errore di programmazione. Se nel programma si trova un bug accadranno cose strane a Megaman durante i combattimenti e i programmi che hai installato non funzioneranno più. Potresti farne una strategia nei tuoi combattimenti... tutto sta a te!

GIOCO CON PIÙ CASSETTE

In questo gioco puoi scambiare programmi e chip condurre Net Battle (battaglie di rete) e divertirti con i tuoi amici in tanti altri modi usando il cavo Game Link™ per Game Boy Advance™ (venduto separatamente). Imposta la rete seguendo le istruzioni a pag. 56. Poi seleziona NETWORK dalla schermata PET. Quando sei nella schermata Network salva la tua partita. Il gioco verrà salvato automaticamente dopo che effettui uno scambio o giochi una battaglia di rete.

BATTAGLIA DI RETE

Gioca con le battaglie di rete e divertiti con i tuoi amici.

1. Scegli tra tre modalità di gioco:
• SINGLE BATTLE - Duello
• TRIPLE BATTLE - 2 duelli su 3
• GREAT BATTLE - Modalità speciale Triple Battle esclusiva per questo gioco (questa modalità si sblocca solo dopo che completi il gioco e vai alla schermata dei risultati)
2. Scegli il tipo di combattimento per la prossima modalità:
• PRACTICE - Vittorie e sconfitte non contano in questa modalità.
• ACTUAL - Vittorie e sconfitte vengono contate. Il vincitore si impossesserà di un chip del vincitore. (Se il perdente ha solo un Chip Giga Class questo tipo di chip non sarà più disponibile.)
3. Per due giocatori il combattimento comincia quando selezioni la stessa modalità di gioco.

Regole:
• Vince il giocatore che porta a zero l'HP dell'avversario.
• L'ultimo turno è il quindicesimo. Il combattimento finisce quando l'indicatore del tempo arriva a zero anche se i giocatori dispongono ancora di HP. Verrà fatto un confronto dei danni subiti da te e il tuo avversario. Vince il giocatore che ha inflitto il maggior numero di danni (senza contare l'HP rimasto).

[illegible]
• COMPARE LIBRARY (confronta elenco) - Quando confronti gli elenchi e noti dei chip nell'elenco avversario che non possiedi il nome di quel chip verrà registrato nel tuo elenco. Una volta che sai il nome del chip dovresti essere in grado di acquisirlo usando il Request Service del Sig. Higsby (vedi pag. 89).
• COMPARE RECORDS (confronta risultati) - Confronta i tuoi tempi RS con quelli dei tuoi amici per vedere chi ha il tempo migliore. Se il tempo record RS migliora il potere di attacco del Navi Chip SP aumenta. Condividi la tua forza con gli amici RED SUN.

[illegible]
• SCAMBIO DI BATTLE CHIP - Puoi scambiare chip che hai nel tuo zaino uno alla volta (eccetto i Chip Giga Class che non possono essere scambiati). Quando avrete scelto il chip da scambiare selezionate YES per completare lo scambio. Se invece dello scambio vuoi semplicemente dare un chip al tuo amico devi selezionare YES e il tuo amico NONE.
• SCAMBIO DI PROGRAMMI - Una volta cha acquisisci un Navi Customizer puoi scambiare i programmi. Dopo che entrambi avrete scelto PROGRAMS selezionate YES per completare lo scambio.

[illegible]
La sala d'attesa ti permette di mandare e ricevere Soul e Navi da quello dei tuoi amici di Megaman Battle Network 4.
• ACCEPT - Puoi ricevere Navi dal tuo amico di Megaman [illegible] apparirà il nome del tuo amico (massimo tre lettere o numeri). Il Navi terrà in memoria il modo in cui combatte il tuo amico. Puoi registrare fino a sette Navi dei tuoi amici. Se controlli sulla lavagna del negozio del Sig. Higsby e apri un Free Tournament (torneo libero) puoi anche combattere in un Net Battle Tournament (torneo di rete) per conto tuo (vedi pagg. 84 e 87).
• EN ROUTE - Manda Soul e Navi a un amico.

TORNEI LIBERI

Durante il gioco [illegible] Free Space al negozio del Sig. Higsby. Da qui puoi aprire i tornei liberi. Nei tornei liberi puoi giocare con [illegible] Navi che hai ricevuto nella sala [illegible] tutto Navi in totale [illegible] non ci sono otto Navi nella sala [illegible] passi automaticamente in modalità Normal Navi o Heel Navi.
Il torneo si svolge [illegible] a turno. Quando non giochi puoi guardare gli altri Navi mentre giocano.

[illegible]

BATTLE CHIP SECRETS (SEGRETI BATTLE CHIP)

[illegible]

POTERE DI ATTACCO

[illegible] Si [illegible] se hai un buon potere di attacco [illegible] di non concentrarti [illegible] di colpi che infliggi al [illegible] Valuta bene la situazione e usa i [illegible] Per i chip di tipo Support [illegible] il potere di attacco.

TIPI DI CHIP

Ci sono 12 tipi di chip, tutti diversi tra loro. [illegible] per la Sony [illegible]ison. I 12 tipi sono suddivisi in quattro [illegible] Fuoco, Acqua, Elettrico e Legno. [illegible] tra loro. Se [illegible]si i chip contro un nemico che combatte con [illegible] raddoppia.

CODICI CHIP

I codici chip sono visualizzati in lettere dell'alfabeto. Nella schermata personalizzazione puoi scegliere i chip che hanno lo stesso codice anche se sono tipi diversi. I codici chip sono contrassegnati da un asterisco. Sono dei jolly e possono essere selezionati con qualsiasi codice chip.

PROGRAM ADVANCE (avanzamento programma)

Quando selezioni i Battle chip da combinare questi si fondono in un chip che non hai mai visto prima. Questo processo si chiama Program Advance. Prova a crearli - sono molto potenti. I Program Advance che trovi e combini vengono registrati nel Memo P.A. dell'elenco dati della schermata PET.

[illegible] | [illegible] | Vento | Invisibile | Fiamma | Elettrico | Spada | Aggiungi numeri | Break | Ornamento | Acqua | Legno

TRADER

CHIP TRADER (scambio chip)
Se metti più chip in una Chip Trader Machine ne riceverai uno tutto nuovo. Il tipo di chip sarà casuale. Una volta prodotto il chip il gioco viene salvato automaticamente.

NUMBER TRADERS (scambianumeri)
Troverai lo scambianumeri nel negozio del Sig. Higsby. Immetti fino a otto numeri del lotto. Se la macchina si ferma su quei numeri potrai acquistare chip e oggetti (un tentativo per numero). Puoi imparare tanto sui numeri del lotto giocando. Cercali dappertutto.

BUG PIECE TRADERS (scambia pezzi di bug)
Se raccogli dei Bug Fragment (frammenti di bug) il Bug Piece Trader ti consegnerà un nuovo chip.

ITEMS & TOURNAMENTS

OGGETTI
OGGETTI RINFORZANTI MEGAMAN
- HP MEMORY - Aumenta l'HP massimo di Megaman fino a 20.
- REGULAR UP - Aumenta la memoria da 1 a 3.
- EXPANDED MEMORY - Espande la Memory Map del Navi Customizer.
- SUB MEMORY - Aumenta il numero di Sub chip che puoi tenere.

ALTRI OGGETTI
- P CODE - Elimina i Security Cube. Li trovi maggiormente presso gli abitanti di ACDC.
- BUG FRAGMENTS - Sono sparsi per tutto il Cyber Mondo in forma di Mystery Data.

TORNEI
In questo gioco ci sono tre tornei.
- Torneo Denson Town
- Torneo Eagle
- Torneo Red Sun

Nel torneo si svolgono combattimenti liberi. Per i principianti gli avversari vengono scelti a caso. Per questo le combinazioni con i tuoi amici di Megaman Battle Network 4 e le Soul sono diverse. È una missione che il tuo Navi deve portare a termine. Il gioco è molto vasto e quando avrai esplorato i 3 mondi la prima volta ci saranno ancora moltissimi aspetti del gioco da scoprire. Se vuoi combattere contro i Navi che non hai ancora affrontato seleziona CONTINUE alla fine di una partita. Seleziona BEGIN 2ND ROUND (inizia secondo round). Potrai rigiocare con Megaman e tutti i chip di cui disponi.

CONSIGLI UTILI

OCCHIO AI HP!
Quando un combattimento termina gli HP non si ripristina. Durante un combattimento ricordati di usare il Recupero, i Sub chip ecc. per ripristinare la tua energia. I punti HP vengono ripristinati quando una Energy Ball appare nella schermata dei record.

MANTIENITI SINCRONIZZATO!
La Emotion Window torna allo stato normale alla fine di ogni combattimento. Se finisci un combattimento in Full Synchro comincerai quello successivo in Full Synchro. Nel momento in cui ti scontri con un boss oppure torni nel Mondo Reale lo stato tornerà a Normale.

ESPLORA!
Usa bene il terreno di gioco e avrai più probabilità di vittoria. Per esempio: il muro d'erba è particolarmente infiammabile, quindi il tuo attacco di tipo Fuoco varrà doppio. Anche quando usi un attacco elettrico su un muro ghiacciato questo varrà doppio.

PARLA CON MEGAMAN
Se ti trovi in difficoltà e non sai cosa fare premi il pulsante L per parlare con Megaman. Lui ti saprà consigliare.

SCHIACCIA UN PISOLINO
Se non hai nulla da fare schiaccia pure un pisolino nella stanza di Lan. Quando ti svegli comincerà per te una nuova giornata piena di nuove avventure.

ATTENTO AI BUG!
Durante un combattimento ti imbatterai in bug nel Navi Customizer. Controlla Megaman sul PET. Se appare un bug la sua forma cambierà.

REQUEST SERVICE DEL SIG. HIGSBY
Prova il Request Service del Sig. Higsby. I chip nell'elenco dati sono visualizzati in una lista da cui puoi selezionare qualsiasi chip a cui è stato assegnato un nome. Aggiungili al tuo elenco, confrontali e usali. Sei avvertito però, alcuni chip non potrai mai averli.

COOPERA CON GLI AMICI DI RED SUN!
Il potere di attacco del Navi Chip SP dipende dal tuo Record di completamento. Più spesso competi con i tuoi amici di RED SUN, più forte sarà ciascuno dei tuoi SP. Ricordati di confrontarti spesso!

COMBATTI ! BLUE MOON!
Una volta che superi la Great Battle la prima volta otterrai il chip Meteor Red Sun Giga Class. Il suo potere di attacco dipende dalla tua performance: combatti la Great Battle con i tuoi amici BLUE MOON!

SALE D'ATTESA DEI NAVI
Se un Navi BLUE MOON è nella sala d'attesa parteciperà automaticamente al combattimento del torneo. Raccogli tanti Navi diversi!

The PEGI age rating system:

Age Rating categories:
Les catégories de tranche d'âge:

Note: There are some local variations!
Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:
Description du contenu:

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

http://www.pegi.info

Game Boy Advance Game Pak conforms to:
Game Boy Advance Game Pak geprüft nach:
Game Boy Advance Game Pak en accord avec:
Game Boy Advance Game Pak getest volgens:
Game Boy Advance Game Pak cumple:
Game Boy Advance Game Pak è conforme a:
Game Boy Advance Game Pak uppfyller kraven enligh:
Game Boy Advance Game Pak opfylder kravene til:
Game Boy Advance Game Pak täyttaa seuraavat vaatimukset:
Game Boy Advance Game Pak passer sammen med:

– TOY Directive (88/378/EEC) EN50088, EN71 Part 1, 2, 3
– EMC Directive (89/336/EEC)

CE Nintendo D-63760 Großostheim

PLEASE RETAIN THE PACKAGING. VERPACKUNG AUFHEBEN.
CONSERVER L'EMBALLAGE. BEWAAR DEZE VERPAKKING.
POR FAVOR GUARDA ESTA CAJA. ΔΙΑΤΗΡΗΣΤΕ ΤΗΝ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ.
FAVOR GUARDAR A EMBALAGEM. SPARA FÖRPACKNINGEN.
GEM EMBALLAGEN. SÄILYTÄ PAKKAUS.
CONSERVA QUESTO INVOLUCRO.

CAPCOM

©CAPCOM CO., LTD. 2003 ALL RIGHTS RESERVED.